

DOSYA GTA'DAN CoD'A BÜYÜK SERİLERİN İZİNİ SÜRDÜK!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyuncu

Nisan 2016/04 • 12 • (KDV Dahil) • Sayı: 102 • ISSN: 1307-8933

CPU DOSYASI
İşlemci seçerken
nelere dikkat
etmeli?

MOBA DOSYA

**BELEŞ
CEVHERLER**
Para harcamadan da güzel
oyunlar oynayabilirsiniz!

OYNADIK

PARAGON
Epic Games'de MOBA
arenasına çıkıyor

TOM CLANCY'S

THE DIVISION

YENİ VE BÜYÜK BİR OYUN SALGININA HAZIR MIYIZ?

KUBİSİS FİYAT: 15 TL (KDV DAHİL)



0 4

9 771307 893015





SYF. 64

İÇİNDEKİLER



64 HITMAN

Berber: Nasıl olsun?
47: Şu susturucuyu gördün mü?
Berber: Tamamdır anladım.



30 ÖN İNCELEME PARAGON

Ay sonu geldi... Para? Gone...

SELAM OGZ!

- 6 Topluluk
- 12 Hayalet Gemi
- 13 Gaz ve Toz Bulutu
- 14 Tek Parça
- 15 Bir Çay İçelim

PORTAL

- 16 Kingdom Come: Deliverance
- 18 Bu Ay Ne Oldu?
- 20 Olay Mahalli
- 24 Oyun Kahramanları
- 26 Biz Bunları İstiyoruz
- 30 Oynadık: Paragon

DOSYA

- 44 Dosya:
Nereye Gidiyorlar?

İNCELEMELER

- 42 Giriş
- 44 Tom Clancy's The Division
- 50 Grim Dawn
- 52 Dosya: Beleş Cevherler
- 58 BlazBlue: Chronophantasma
Extend
- 59 Zheros
- 60 The Westpoint Independent
- 62 Alekhine's Gun
- 63 WWE 2K16
- 64 Hitman - Ep.1
- 68 Need for Speed
- 69 Tron Run/r
- 70 Into the Stars
- 71 Nuclear Throne
- 72 Squad

90 ALT ÇİZGİ ROMAN KOLEKSİYONCULUĞU

Kafa karıştırıcı bir şey şu koleksiyonculuk.
Ama belki biraz yardımımız dokunur...



- 73 TWD: Michonne - Ep.1
- 74 Geç Kalan Nayan
- 75 Master of Orion
- 76 Cities Skylines: Snowfall
- 78 Heavy Rain
- 79 Modlar
- 80 Tekmili Birden

ALT

- 82 Zoom:
- Captain America: Civil War
- 84 Gündem: Ghostbusters
- 86 Deyat: Rocky
- 88 Retrospektif:
- Edgar Allan Poe
- 90 Dosya:
- Çizgi Roman Koleksiyonu

MEDDYA

- 96 Blu Ray: The Room
- 100 TV: Vinyl
- 103 Müzik: Iggy Pop
- 104 Anime:
- Snow White with the Red Hair

DATA

- 106 Güncel: Samsung Gear VR
- 111 Dijital Özgürlük
- 112 Dosya: İşlemciler
- 116 Yap-Baz

PİKSEL

- 118 Versus
- 120 Dündem
- 122 Dosya: Anime & Manga Oyunları

KAPAK



44 TOM CLANCY'S THE DIVISION

Devasa online mı, online aksiyon mu, sadece aksiyon mu... Beklentilerinize göre kalitesi değişen bir oyun The Division.

122 PİKSEL ANİME & MANGA OYUNLARI

Film oyunları malum... Peki 2 boyutlu dostlarımızın oyunları?



52 MİNİ DOSYA BELEŞ CEVHERLER

LoL'ü Dota'yı herkes biliyor. E peki bedava oyun dünyası bunlardan mı ibaret?



44 SERİLERİN KADERLERİ

Beşinci günün şafağında doğuya bakın. Yine aynı serileri göreceksiniz.



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

OYNADIKÇA GÜÇLENİYORUZ

Neden oyun oynarız? Bu soru ve yanıtı elbette video oyunları sınırlanılmayacak kadar eski ve kapsamlı bir hikâyeye sahip. Ama sorun değil, ben konuya o kadar derinlemesine girmeyi düşünmüyorum. İlgüdülerden ziyade teknolojinin yönettiği oyunlardan bahsedeceğim. Bahsetmek derken, şahane cevaplar bulmuşum gibi anlaşılmış, soru yukarıdaki halıyla kopkoyu bir tonda kafamda dönmeye devam ediyor: Neden oyun oynuyorum?

Geçen ay; hiçbir şeyin güzel olmadığı, kötü haberlerden kafayı kaldıramadığımız günlerde her zamankinden çok daha fazla oyun oynadığımı fark ettim. Ne bir arkadaşla derleşmek, ne haberleri izlemek, ne yeni Daredevil sezonu, ne spor salonu... Hiçbirini istemedim. Günlük hayatımdan kaçabildiğim her an geçtim bilgisayarı başına, ya yaratık kestim, ya Roma'yı büyüttüm, ya da dağ bayır dolaşıp asla harcamayacağımı kadar kaynak topladım.

Onlarca için yığıldığı zamanlarda nereden başlayacağımı bir türlü bulamayıp "hadi o zaman önce biraz oyun oynayayım!" demekten farklı bir durum bu. Bir şeyleri ertelemek ya da düşünmek istemediklerimin üstünü örtmek için oynamıyorsun çünkü. Tam tersine, en çok istediğin şey düşünmek, çözüm bulmak, yüzleşmek ve mümkünse kurtulmak... Fakat gerçek hayatta sahip olduğun güç bunların hiçbirine yetmiyor. Ne parkta ölen gençcik insanları kurtarabiliyorsun, ne buna bile bomboş bakabilen ruhsuz gözleri.

Bir sürü yanlış içinde, hiçbir şey yapmadan yaşama hissi yeni değil ama bundan kurtulmak için de oyun oynanabildiğini, oyunda iyi bir şeyler yapmanın tedavi edici etkisini işte bu ay keşfettim. Kırgın ve çaresiz hissettiğiniz zamanlar için aynısını size de öneririm.

Nisan daha güzel olsun! Hoş geldiniz.



forum, email, twitter,
facebook, youtube

Selam!

OGZ

MORAL SEVİYENİZİN DÜŞMESİNİ İSTEMİYORSANIZ
BELKİ DE BU AY SELAM OGZ'Yİ OKUMAMALISINIZ...



Sayfaların üzerindeki kelimeler, kelimeler birleşip cümle haline gelebilmesi, odada yankılanan müzik, artık yemeklerini sokak hayvanlarına verenler, DS ve PSP'de bile şahane oyunlar oynatabilmek, ama en çok da hâlâ yaşıyor olmak, içimi kararlılıkla dolduruyor (evet, Undertale'i nihayet oynadım bu ay ve hayranlığımı tarif edemem).

Ömer Abdal



MİSAFİR EDITÖR:
NURETTİN TAN



İÇ DÖKMECELER, İSTEKLER VE ALAKASIZLIK

2015'te çok güzel sayılarınız olmuş, maddi durumumuz el vermediği için bayağı kaçırıldım :). Neyse, Ömer ve Nurettin abi selamlar, nasılsınız? Sizi 2012 Ekim'den beri takip ediyorum (bazı eksik sayılar var dediğim gibi) ve baktım da bayağı bir para harcamışım. Şu an harcadığım paralarla (Nintendo Türkiye'den gittiği zamanlarda 200 TL idi) bir 3DS'im alabilirdi. Ama neyse sakinim :D

1. Şimdi bu size ilk yazışım. Birkaç öneri istiyorum. İlk olarak dediğim gibi maddi durumu iyi olan birisi değilim, o yüzden 3DS değil de DS alacağım. Yalnızca ne önerirsiniz? (Pokemon dışında lütfen :). Elimde PSP var. Free Roam en sevdiğim şey. O konuda hangi oyunun önerirsiniz? (Grand Theft Auto dışında). Bir de zorlamayacak (misal Toy Story 3, Burnout Legends gibi) bir PSP oyunu önersemez.

2. Hah şimdi bir şey diyeceğim. Abi 12 lira ne? :D Çok kötü olmuş ya :). Allah'tan annemin sözü var her ay alıyor.

3. Giray abiye ne oldu ya, ara sıra yazar oldu. Yoksa Blizzard'la yolları ayırdı diye dısladınız mı? :D)

4. Dergide en sinir olduğum şey Sanayi'nin kaldırılmasıydı. Serpil Abila "düzelteceğiz, bir şeyler ekleyeceğiz falan dedi" ama meh. Ne oldu ona? Bir de şu retro kısmındaki Retro Ciciler'e ne oldu? Giray abi o kısımdan daha çok çıkıyor vallahi :D

5. Abi şu Alan Walker'in Fade şarkısı Female Vocal şeysi ile Faded olmuş. Geçen Trace Urban'da çıktı bayağı sevdim. Sence nasıl olmuş? Bir de Müzik kısmında elektronik müzik hiç yok.

Farkındayım pek senle ilgili olmadı bu mail. Nurettin abiyle de ilgili olmadı :D Rahatsızlık verdimse, sıkışsam özür dilerim. Umarım yayınlarınızın. Herkese



benden kahve. Hadi bye :)))
-Uğur iQwsiHD

Hoş geldin Uğur, iyi diyelim iyi olalım işte ne olsun.. Maddi durum çok parlak değilse boş ver ya zaten 3DS'i. Aletin kendisi değil de oyunları çok pahalı bizim buralarda. Oyungezer'den devam et sen ^^
Ahoy Uğur! 3DS'e ragmen bizi seçtiysen teknik olarak seni Nintendo'dan daha çok eğlendiriyoruz! Bu da teoride Ömer'i Luigi beni de Mario yapıyor. Sonuç olarak ben daha fazla saçmalama-dan kaçıyorum. (-Nurettin)

1. DS alarak çok mantıklı bir iş yapmış olursun, hakikaten efsane oyunları var, yıllarca idare eder seni (beni

etti). Her şeyden önce ilk önerdiğim oyun kesinlikle The Wind Ends with You. Hikâyesi, atmosferi, müzikleri muhteşemdir ama onlardan da öte görüp görebileceğin en eğlenceli oynanış mekaniklerinden birine sahiptir (Calling şarkısını yıllardır telefon melodim olarak kullanıyorum). Basit, çerezlik bir şey istersen de ilk atlamak gereken oyun Elite Beat Agents. PSP için ise tabii ki Persona 3 Portable kesin girişimden gereken ilk oyun. Açık dünya aksiyonu dersin Monster Hunter Freedom Unite, ka-fayı çok zorlamayacak bir şey dersen de Patapon derim.

Ben soruya farklı bir cevap verdiğim. Biraz araştırırsan ikinci el, temiz 3DS'ler bulabilirsin. Benimkinin 150

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

[oyungezer.com.tr](https://www.youtube.com/oyungezer)
[facebook.com/oyungezer](https://www.facebook.com/oyungezer)
twitter.com/oyungezer
[youtube.com/oyungezer](https://www.youtube.com/oyungezer)
[twitch.tv/oyungezer](https://www.twitch.tv/oyungezer)
[youtube.com/oyungezer](https://www.youtube.com/oyungezer)
[twitch.tv/oyungezer](https://www.twitch.tv/oyungezer)

İlirya almıştım. Sadece Pokemon için aldığım oyun konusunda yardımcı olamıyorum :((-N.)

2. 12 TL'ye çıkmak zorunu hale gelmişti maalesef. Gönül ister hakikaten bedavaya dağıtılma dergilyi de işte... Yapacak bir şey yok.

Maalesef her şeyin fiyatının arttığı canım ülkemizde biz zamları size yansıtmadan zorlukları uzun süre göğüslemeye çalışıyoruz. Ama belirli bir noktadan sonra fiyat artışı kaçınılmaz oluyor. Buna rağmen bizi desteklediğin için çok teşekkürler ^^ (-N.)

3. Asıl o bizi dişiyor yahu ^.^ Kafa-sında karalamaya değer bir şeyler dolandığında yazıyor yolluyor sağol-sun ama bu her ay olmuyor maalesef. Hiç yoktan iyidir, ne yapalım...

4. Sanayi geri gelmeyecek, onu söyleyebiliriz. Ama yine de Data'da ufak tefek değişikliklere gideceğiz. Neler olduğunu şu an söyleyemiyorum çünkü sır (aslında tam belli olmadığından söyleyemiyordum da çıkartma). Retro Cicler öyle arada bir belirlip kaybolan bir yer. Beklemediğin bir anda hortlayabilir yani. Her ay çok fazla yeni retro zamazingo çıkmadığından öyle orası.

5. Bizim Meddya bölümü yazarların zevkine göre şekilleniyor aslına bakarsan. Yani o ay aşmış bir elektronik müzik albümü çıkmış bile olsa yazarların hiçbirinin radarında değilse kayıyor gidiyor ki nedense elektronik müzikle ilgili fazla da kişi yok aramızda. Bir ben seviyorum ama ben de açık rastgele şarkılar dinliyorum, takip ettiğim bir grup ya da sanatçı yok. Ha, lafı açılmışken DJMax'lerin ve Superbeat Xonic'in soundtrack albümlerini önerim şiddetle. Öteki dediğin Alan bilmem-

neden hiçbir şey anlamadım ama doğrusu.

Elektronik müzik benim çok tercih ettiğim bir dal değil. Dinlediğim birkaç bir şey var sadece (kulağıma hoş gelen her şeyi dinliyorum). Gizli zulama sakladığım şu şarkıları sana önerebilirim: Dance with Dead "Pitt", MDK "Drown", Archie "Main Street" ve David Guetta'nın hemen hemen her şarkısı ki onu zaten dinliyorsundur eminim. (-N.)

Bizle ilgili olması gerekmiyor ya mektubunun, Barış Manço gibi insanların, bize her konuda ama her konuda yazabilirsin. Birazdan içeceğim kahveni senin şerefine içeceğim o zaman. Sevgiler.

Hiç sıkıntı yok Uğur: Bak oturduk, muhabbetimizi ettik, çayımızı içtik. Ne zaman istersen yazabilirsin. Doğrudan e-posta ya da Facebook'tan mesaj da atabilirsin. Kendine iyi bak abicim :) (-N.)

THE WITCHER 3

» Hepinize merhaba! Selam Omer Abi, sana anlatacağım bir sürü şey var :)

Öncelikle 100. sayınızı çok iyi buldum. The "kek" is a lie falan cidden çok iyiydi. Serpil abladan fırça yediğin maille de çok güldüm ama dimdik kalmama da hayran kaldım. Başlıktan da anlaşılacağı kadarıyla The Witcher 3 hastasıyım. Daha henüz tam bitiremedim ama oyuna cidden bağlandım. Odamın her yerinde The Witcher posterleri var, o derece. Sanırım seneye veya 2018'de filmi



Videolarda Bu Ay



» Oturup Serpil ile birlikte The Old Republic dinlendim konuştuk. tinyurl.com/ogs-102-old-republic



» Shinkai Makoto'nun animelerinin neden mi bu kadar çok sevilir? Böyle bir güzellik var mı, siz söyleyin. tinyurl.com/ogs-102-5-cm



» Son aylarda yaptığım en büyük keşif! Persona müzikleri-nin hastasıyım ama şarkılar artık sayca az geliyor (ama bu kez ben de! Bir şey değil. tinyurl.com/ogs-102-ge-tis

çıkacakmış, öyle duydum. Ve bu doğru ise sana bir soru soracağım; film nasıl olacak sence? Bu arada oyunun sonlandırdım, yani istediğin kadar bu konu hakkında konuşabiliriz :)))

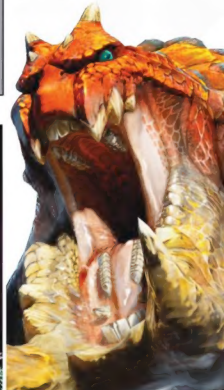
Başka konular da konuşalım: The Division'a tam almadım mı ne? Ben-ce biraz sıkı. Senin bu konu hakkındaki düşüncelerin ne?

Zaman ayırdığın için teşekkür ederim. 102. sayının da her Oyungezer sayısı gibi iyi olacağına inanıyorum. Sağ-lıkla ve hoşça kalın :)))

-Kaan Sarıç

Hoş geldin Kaan. Bak biliyordum böyle olacağını! İnsanlar hâlâ 100. sayıdan bahsediyor! 101 yaptık yav arada koskoca! 101 kim ki zaten! A. Özelliikle 100 sayının hikâyesi dosyasının hoşuna gitmesine se-vindim.

Evet 2017'de bir The Witcher filmi gelecek. Başrolde Geralt olacağını ama oyunlarla ve kitaplarla çok bağlantılı olmayacakmış. Oyuncu-lar, yönetmen falan belli değil ama The Mummy serisinin yapımcıları için içindeymiş. Yani iyi mi olur, nasıl olur, bir şey söylemek için erken tabii ama Geralt için über bir aktör gerekeceği kesin.



Öyle sokaktan geçen birini oynatmalar umarım. Bir de bu tip uyarılarla hep "ne kadar epik anlatılabilir"e gömülüyorlar ve asıl materyalin hafif, komedi taraflarını bir kenara bırakıyorlar ama The Witcher'in en tatlı yanlarından biri de bu tip eğlenceli sahneleridir. Umuyorum ruhuna sadık bir şey yapmaya çalışırlar.

The Witcher kesinlikle hayranı olunacak bir yapımdır. Ama sana iyi haberlerim var, 2018 değil de 2017'de gelecek film (senin de umduğun gibi). Oyunu seviyorsan JBC Yayıncılık'ın çıkardığı çizgi romanlarına da göz at derim. CD Projekt RED umarım filme olabildiğince el atar çünkü ancak onların muhteşem detaylılığı ile film bir şeyye benzer. (-N.)

The Division'dan uzak kalmayı tercih ettim aslında. Ali end-game içeriği haric gayet güzel diyordu ama bilemedim. Nurettin sen oynadın mı?

Aynen, The Division'un end-game içeriği haric her şeyi güzel. Çünkü oyunda end-game yok, yapmamışlar yani, o kısmı resmen DLC'lere ayırmışlar. Şu an son seviyeye geldikten sonra daha iyi eşya düşürmek için Diablo'daki gibi paso "grind" yapıyorsun, sıkıyor belli bir noktadan sonra. Ama oyun genel olarak iyi, Ubisoft okulluca davranırsa elindeki en iyi marka olabilir. (-N.)

Ben teşekkür ettim malin için. Bak bakalım derginin geri kalanına istediğin gibi olmuş mu.

ANKARA ŞEHİTLERİNE

➤ Selamlar Nurettin; Aslında bu girişim böyle olmayacaktı. Çok daha farklı giriş planlamıştım. Oyungezer'in içeriğinde, Oyungezer'in sayfalarında bu olmayacaktı.

İşim gereği gerçekten yoğun çalışan ve vardiya sistemden dolayı Oyungezer'i okumak için zamanı kısıtlı bulan bir insanım. Öyle bir gündü benim için. 13 Mart 2016 tarihinde güzel bir pazar akşamı evdeydim. Elime kahvem aldım ve masama oturdum. Karşımda televizyon vardı. Oyungezer'in Mart sayısını okumak için sabırsızlanıyordum, özellikle çok sevdiğim oyunların incelemesi vardı.

Kahveni yanıma koydum ve saat tam 18:30'u gösteriyordu. Oyungezer Mart sayısını tam ortasına geldim ve bir anda habere son dakika bilgisi geçti. Bu güzel insanlar, bu güzel memleketimin güzel insanları evlerine giderken terör örgütünün saldırısı sonucu hayatlarını kaybettir. Ülkemin 35 insanı bu hain saldırıda şehit oldu. Tertemiz insanlar, tertemiz gençler şehit oldu. Saldırı olduğundan ben hisli kaktım ve Ankara'da sevdiklerimi aramaya başladım. Sevdiklerime bir türlü ulaşamıyordum. Saat 20:00'yi gösterdiğinde Ankara'daki



“ BEN OYUNGEZER’İMİ KEYİFLE OKUYABİLMELİYDİM, SORULAR SORMALIYDIM DOYASIYA... ”

arkadaşlarım telefonunu açtı. Kaos vardı. Gözyaşı vardı. Ben tekrar masama döndüğümde saat 23:30'u gösteriyordu. Oyungezer Mart sayısının 84. sayfası açıldı ve yanında buz gibi kahve vardı. Ben balkondan dışarı çıktım. Gökyüzüne baktım. "Biz böyle olmamalıydık! Buz bunları hak etmiyoruz!" dedim.

O tertemiz gençler, o parlak insanlar evlerinde huzurla oturuyor olmalıydı. Terör olmamalıydı.

Ben Oyungezer'imi keyifle okuyabiliyordum.

Bu satırlara bunları değil, oyunları yazmalıydım, sorular sormalıydım doyasıya.

Oyungezer Mart sayısını her gördüğüm anda o kara gün aklıma geliyor. Onları unutmuyacağız. Allah mekânlarını cennet eylesin. Allah bu ülkenin huzuruna bozulanları fırsat vermesin. Saygılar. -Ali Özdeniz

Merhaba Ali,
Şu noktaya kadar mektupları sen şakrak okuyarak ilerliyoruz. Ama senin yazdıklarını okuduktan sonra gerçekliğin buz gibi yağmurunda altından kendimi titirken buldum. Maalesef sen bu yazıyı yazdıktan sonra İstanbul İstiklal Caddesi'nde bir bomba daha patladı. Her patlayan bomba arkadaşlarımızın ve aile bireylerimizin hayatları için endişe eder olduk. Akıldızda hep o acı soru otomatikman tekrarlanır oldu "Lütfen onlara bir şey olmasın." Belki senin ya da benim tanıdıklarımıza zarar gelmedi ama ülkenin farklı noktalarında tanımadığımız ailelerin evlatları, anaları, abileri, babaları can verdi... Her patlayan bomba biraz vicdani olan herhangisi birinde hayatta kaldığı için pısmıranı yaşıyor, en azından ben böyle hissediyordum.

Şu güzel gezegende yaşayan hiçbir bir insan bu şekilde can veremeyi hak etmiyor. Hiçbir ideoloji hakkını bomba, şiddet ve terör ile aramamalı, aynısı o ideoloji zaten temelinden çürümüştür.

Bu alışmak zorunda olduğumuz bir durum değil. Dedğin gibi insanlar patlayarak ölmek zorunda değil; hayatlarını yaşama-ya, aileleri ile mutlu olmalı, hobilerinden zevk almaları misal senin de dedğin gibi Oyungezer'in Mart sayısını açıp zevkle okuyabilmeli. Yaşamayı hak ettiğimiz dünyaya bu almalı ve bu bombalamalarla ölenlerin hatırasına terör olaylarına alış-



Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr [facebook.com/oyungezer](https://www.facebook.com/oyungezer) twitter.com/oyungezer [youtube.com/oyungezer](https://www.youtube.com/oyungezer) steamcommunity.com/groups/oyungezer

mamalı, daha iyi bir dünya için bunu sorgulamalıyız.

Hayatını kaybedenleri saygıyla anıyorum. Umarım bir gün daha güzel bir ülkede daha nefesli konular hakkında konuşabiliriz Ali. Kendine iyi bak. (-N.)

MERHABA OYUNGEZER

» Kimin cevap yazdığını veya kimin yazmayacağı aldığımız (!) bilmiyorum bu ay, zaten bunlar önemli değil. 100. sayınız güzeldi bu arada, kitaplığımın son hazinesine denk geldi. Sanırım derginizi kutulamam gerekiyor artık. Evden taşınısam camdan piyano gibi indireceğim bir aristokrat Anadolu çocuğu olduğum için. Sigdirmeyorum hiçbir yere, siz evinize sigdirabiliyor musunuz? Evet ise nasıl? (bu konuda ciddi ergonomik bir açıklama bekliyorum!)

Benim çocukluğum Ankara'da geçti. Daha bacalarım elma ağacına tımanacak hale gelmeden, elimde verdikleri birkaç kurusla Kızılay'a gider, parkta heykellerin etrafında koşturur, paramın

Anket



>> @OYUNGEZER: BİR OYUNUN BAŞINA OTURDUĞUNUZDA GENELDE NE KADAR SÜRE OYNUYORSUNUZ?

>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

En az 5! Göbek zaten fıçı gih! @Hasan Aksöz

En az 12 saatlik Tomb Raider'ı bir gün de 2 kere bitirmiştin, siz hesaplayın @Furkan Küçükhasan

4 saatten önce beni elektrik kesintisinden ve anne terliğinden başka hiçbir şey kaldırmaması @Bedi Kültür

Manita mesajlarına cevap alamayıp çağırattıma ya başlayınca @Mustafa Yılmaz

48 saat pıkıı nerde ya? @Kaan Akkay

KADIM OKUYUCUNUZ

Merhaba, ben sizlerle yıllar önce tanışmış bir okuyucunuzum, sizinle resimlerim bile var. Gönderdiğim resimde göreceğiniz üzere derginizin tüm sayfalarına eksiksiz sahibim ve olmaya da devam edeceğim. Ve Oyungezer özel ödülüne talibim! Bir teşekkür yazısı bile benim için yeterlidir. Sizi seviyorum. Saygılarımla -Ozhan Yelkeniş

Sekizler Ozhan. Teşekkür hak etmek için her sayıdan en az 5 tane olması lazım sende. Artık o kadar derliyi nereye kayarsın. Üst üste dizip kulübe mi yaparsın sonra kalımsı? Şaka bir tarafta biz de seni seviyoruz. Sayılan kaçmadı ama onları biriktiren topluluklarımızı görmek içimizi karartılıkla dolduruyor. Fırstın olursa ofise de uğra bir ara.

Tüm sayılar! Hem de eksiksiz! Ben buna "Win Streak" derim ^^ (-N.)



>> OYNADIĞINIZ EN FARKLI, EN ENTERESAN, EN YARATICI OYUN HANGİSİDİ?

01

Her türden bütün oyunları kapsadığı için Gary's Mod. @Ekrem Dinçer

03

İlk iki Thief çünkü... (1 sayfa yazdı!) @Volkan Erol

05

Bir firmadaki çalışan olmak ne kadar eğlenceli olabilir ki? Cevabım Stanley Parable. @Alp Güler

02

Journey olmalı. Hiç diyalog yok ama oynanışın verdiği hissiyat meditasyon gibi. @Oğuz Alp

04

Hikâyeyi ters çeviren, öldürdüğüm her canavar için pişman eden Undertale... @Alper Sarı

06

Yer yer kahkahalara, yer yer gözyaşlarına boğan To The Moon... @Oğuz Ayyıldız

>> @OYUNGEZER: ÖMER'İN SABAHKALA TİMİNE KATILMASINA NE DİYORSUN? (BAŞKIYA 5DK KALA SORUSU)

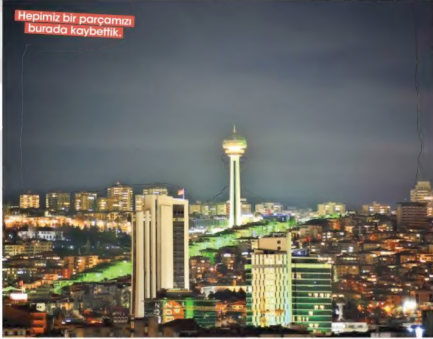
Ya Sarp daha iyi sabahlayınca hence. Ömer de çalışan gerek. Sabahlayınca da tamam ama ne biliyor... @pebblesinmyind

Benim cevaplarımı hep Sarp bulurdu baraya. ne diyem şimdi? (Ömer buldu.) @gizemcedet

Siz her peye niye gülsünüz? Benim ne işim var burada? SelamÖZ yes. dik, bordu çıktık ya! @omerakdag



Hepimiz bir parçamızı
burada kaybettik.



kalıyla eve dönerdim. Yüzüme vuran güneşi, yandıkları belediye ekme standını, beni şirin bulduğu için dondurma ısmırlayan, pamuk şeker veren ablanı hatırlıyorum. Ama neyden hep yanlarında sevgilileri olurdu, eşek kadar oluncaya kadar hiç anlayamadım onun sebebi. Neyse, en azından beşyeniğim dışında birilerine üremeleri için ilham almışumdur...

Sonra Pokémon'un ilk sinema filmine gittiğimi hatırlıyorum bir yaz, Güvenpark'tan. O aralar Dikmen'de oturuyorduk, Turhan Feyzi'de. Okul yolunda hep alkol takılanları buldum bir büfe vardı ve her sabah çelik tellerin arasında en az 2 büyük Doritos alırdım. Kameralar da... Taso zenginliğim de zaten hissiyatımdan değil, hırsmıdan idi. Üç parmakla yaptığım özel bir teknikle vardı, 4 tasoyu çevirirdim kolayca. Hatta Sinan Caddesi'ne, hemen yukarı Metin Akkuş Mahallesi'nden taso turnuvasına geldiğimizde 5 kişi benim yüzümden dayak yemiştik. Bir el bile kaybetmeyecek mesele mahalle şerefine dönüşmüştü, tekme yumrukların arasında bir torba tasoyu çıkardığını hatırlıyorum. Sokağımıza döndüğümüzde Mehmet, ben, Hikmet, Volkan suratımızdaki morluklara bakarak kahkahalar attığımızı hatırlıyorum, evet hâlâ hatırlıyorum... Ben basketbolu da Ankara'da öğrendim...

İlk sevgilimi de Ankara'da yaptım. Ceren'di adı, aşık olmuştum. Küçüktüm, o kadar büyükten ve küçüktüm ki adam gibi konuşmadım bile onunla...

Meşrutiyet Caddesi... İşler ciddiye binip 'okula hazırlanma' evresi vurdusunda bir derhaneye yollandılar beni oraya. Ben de neredeyse bütün vaktimi oradaki VEGAS'ta geçirdim. Genelde 4 jeton akşama kadar oynamaya yetiyordu. Çok fazla yendiğim tehlikeli çocuklar beni korkutuyordu, ben neler görmüştüm çünkü... O mekânda bir gün rekor kırmıştım, Tekken 3'in bütün senaryosunu, dolmuşa yetişmek için 2 dakikaya ancak varan bir süre ile bitirdim ki o

mekân hâlâ açık olsaydı, o rekoru kimse kıramazdı...

O benim güle oynaya, 10 yaşında sekerek geçtiğim park var ya; bugün çocukları parçaladılar orada, benim türdeşlerimi, çocuklarımı, arkadaşlarımı... SENİN çocukların, BİZİM çocuklarımız, yaşlarımızız, daha yapacakları olan, bu **** memleketi istese de katmayacağı potansiyeli olan insanlar ve çocuklar... Çocuklar öldürüldü. Benim arkadaşım öldü... Parçaları ayrıldı. Kimyasal maddelerle uzuvları gövdelelerinden ayrıldı ve neden biliyor musunuz?

Sırf bu ülkeyi yöneten veya muhalefet ve onları yukarıdan dürtükleyen batılı bir avuç creme de la creme yüzünden. Öyle ciddi veya ırksal değil, tamamen bunlar arasındaki politik bir mevzu. O canlar artık yaşamıyor, onlar şu içemeyecekler, onlar yeni çıkan oyunları oynamayacaklar, kız/erkek arkadaş edinemedikleri öldüler...

Ben uzun zamandır İstanbul'da yaşıyorum, neredeyse bütün kötülüklerini tattım ama hayatımda böyle bir şey yaşamıştım ve o kadar öfkeliyim ki, tek düşüncem istediğim insan olarak kalabilmek... Size kolay gelsin... (yayınlamak zorunda değilsiniz) - Soloist Deve

Bu mektubuna yanıt yazmazsam kızmazsın umarım. Ne dersem diyeim anlamsız kaçakmış gibi hissediyorum. Tek söylemek istediğim; inan bana öfkemi paylaşıyorum, paylaşıyoruz.

Yukarıda Ali'nin mektubunda konu hakkında neler hissettiğini açıkça yazdım. Ali'nin mektubundan hemen sonra seninkini okumak üzerimden buldozerle geçilmiş etkisi yarattı. Kaybettüğün arkadaşın için çok üzgünüm. Terör saldırısı olmasa da ben de çok insan yitirdim, acını anlayabiliyorum. İlin acı tarafı içindeki öfkeyi gösteremiyoruz çünkü ne demeye kalksak "yasak" ilan ediyor, ölen insanların hatırasını kalbimize gömüp, saklıyoruz. İlin kötü yanı yavaş yavaş bizi bu korku ile yaşamaya alış-

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımız özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirse yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

tırmaya çalışıyorlar çünkü derinde bir yerlerde hepimiz artık sinemaya ya da kalabalık bir yere gittiğimizde ürkekçe etrafımıza göz gezdiriyoruz, korkuyoruz. Diyecek çok şey var ama yeri burası değil maalesef. Daha duyarlı bir halk olduğumuz, yapılanların hesabını soramaktan çekinmediğimiz güzel günleri görmek üzere... Kendine iyi bak. (-N.)

Bu ay memleketin genel havası bularlara da yansdı. Modumuz düşüktü biraz, idare edin. Yalnız bu arada gelen mektup sayısında düşüş de dikkatimi çekmedi değil, hiç öyle üstünüze almamazlık etmeyin. Evet, seni Mektubunu bekliyoruz bak önümüzdeki ay! Yan sayfa için ilan da yollayabilirsiniz, bekleriz.



Gelecek Ayın Misafiri

Her konuya saçma da olsa bir yorumu mutlaka olan Erim Bilgili misafir ediyoruz önümüzdeki ay. Bu kaykaycı, stand-up'çu, anarşist ve tabii ki MGSC'li kişiliği iki çift laf da siz söyleyin.



**BİZCE HER OYUN
TÜRKÇELEŞTİRİLEBİLİR**



DİL EVRENSELDIR!

WWW.FACTORIALGAMESTUDIO.COM



Hayalet Gemi

Eser Güven

eser@oyungezer.com.tr

Hype is Real

Yıl 1993. Lise 1. sınıftayım. Nispeten küçük yaşma rağmen sağlam metalciyim, ne de olsa babamın katkılarıyla 7 yaşımdan beri metal müzik ile büyümüşüm ve o aralar günlerim özellikle Countdown to Extinction ve Black Album dinlemekle geçiyor. O zamanlar tabii henüz Türkiye'de internet diye bir şey yok; yeni albüm haberlerini, konserleri falan öğrenmek için düzenli olarak Blue Jean dergisi alıyordum her ay. Ve öğreniyordum ki 25 Haziran 1993'te Metallica Türkiye'ye gelecek ilk defa. Kuduruyor tabii, o yaştaki en büyük hayallerimden biri adamları canlı izlemek.

66 **HYPE TRENİ-
NE ATLAMAK
KEYİFLİ TABİİ
AMA ARADA
MANTIK DA
GEREKİYOR** 66

Bir sınıf arkadaşım var. Adı Volkan. En sevdiğim arkadaşlarımdan biri ama müziğe olan ilgimiz resmen zıt. O sınıfımız ağır arabeskçilerinden çünkü. Bir gün sınıfa girdim, baktım Volkan sıraya kapanmış, kulağında volkmen, bir şeyler dinliyor. Yalan yanlış duyuluyor dışardan bir şeyler ama arabesk olmadığına eminim. Yanına gidiyordum ve duyuyordum ki adam resmen Sad But True dinliyor. Şaşıryordum tabii. Sonra konuşunca öğreniyordum ki konser haberini duyduktan sonra başta gizli gizli, sonra da böyle açıktan Metallica dinlemeye başlamış. Çünkü o aralar hep-

mizin dilinde konser, elden ele dolaşan dergide konser haberleri, 'konseri bil-meyeni dövüyolar oluuum' muhabbetleri var; bir de üstüne okulun popüler güzel kızlarının bazılarının da konsere gitmek istediği bilgisi eklenince ilgisiz tavan yapmış, dinledikçe de sevmiş işte. Hiç yadırgamadım, sırf artistliğine müzik dinliyorsun da demedim, çünkü resmen samimiymi. Ve gün geçtikçe o konser için en az benim kadar heyecan yapıyordum, yerinde duramıyordum. Ha nihayetinde konsere gidemedi ama olsun. Hatırladığım kadarıyla hype denen şeyle ilk bire bir tecrübem bu olmuştu.

Hype dediğimiz şey bir konuda büyük heyecan, büyük beklenti yaratması demek ve insanlar da kendilerini buna belki de nedenini kendileri bile bilmeden kaptrıveriyorlar.

Zamanı hızla ileri sarıyorum. Geçen yıl malumunuz The Witcher 3'ün çıkış yılı. 19 Mayıs tarihi yaklaştıkça özellikle Facebook'ta ilginç bir akım oluştu. Herkes deli gibi The Witcher 3 bekliyordu. Durum bir anda 'eyvah çıkar çıkmaz The Witcher 3 oynamazsam nolur, gözden düşerim, aman aman' sevelisine yükselmışti. The Witcher serisiyle alakası

olmadığından emin olduğum adamlar (daha önce The Witcher 1'i grafikleri yüzünden yerdere vurduğuna ve oynamadığını söylediğine şahit olmuştum mesela birinin) bir anda en büyük Witcher'cılar oldular, yerlerinde duramamaya başladılar. O günün öğleninde resimler paylaşıp 'hadi ama nasıl sabredicez' diyen mi ararsınız, geri sayım yapan mı... Ben ki The Witcher serisinin gerçek bir hayranıyım, bunlar kadar heyecan yapmıyor, yapamıyordum. Gece oldu, tabii benim daha oyunum yok ama millet deli gibi ekran görüntüsü paylaşıyor falan. Sınır oldum, gittim 'sırf hype uğruna 'hihihi ben de gece 12'de uyar oynamaya başladım' diye kendince şov yapmaya çalışan ne çok kişi varmış' diye tweet attım. Önceki oyunları oynamayanlarla bir derdim yoktu elbette, isteyen istediği oyunu oynar. Ama hype çılgınlığına katılıp yılların The Witcher manyağı gibi davrananlar tepemi atmıştı.

Sonra Fallout 4 geldi. Yine aynı durum, bu sefer de önceki Fallout'ların hiçbirini oynamasına rağmen yana yakıla Fallout 4 bekleyenlere takıldım. Hype nelere kadirdir böyle. İnsanlar kendilerini çok rahat biçimde güncel akıma kaptrıyorlardı ve muhtemelen de önemli bir çoğunluğu sonrasında bundan pısmam oluyordu. 'Yaa bu V.A.T.S. sistemi de hiç güzel değilmiş arkadaşım' diyene bile rastladım, daha ne olsun?

Şimdi de sırada Dark Souls III var mesela. Yine acayip bir hype. Biliyorum ki kendini kaptrınanlar bir kısmı yine 'böyle oyun mu olur kardeşim' diyeip geçecek sonrasında. Ve benim bir kez daha Volkan'ı ve onunla olan bu minik anımı hatırlamam. Hayatta yaşadıklarımız her zaman güzel anıları çağırıştıracak değil ya, oyun camiası hep beraber Diablo IV hype'ına kapıldığında da akıma lise yıllarım gelecek işte. Nur içinde yat arkadaşım.





Gaz ve Toz Bulutu

Sarp Kürkcü

sarp@oyungezer.com.tr

Yeni Yollar Keşfetmek

Hayatta bir bilgi birikimi yaparsınız. Bu birikim de sizi hayatta tuttuğu her gün kuruyan bir döküm beton gibi donmaya ve sertleşmeye başlar. Verdiğiniz her doğru karar, geçirdiğiniz her kısa günün kırsızınızla birlikte bir bütün olur çünkü. Ya ilerledikçe davranışların ve birikimlerin değiştirilmesindeki zorluğu buna bağlıyorum ben. Aslında kapasite olarak o kadar da yerlerde değiliz, sadece kendisini 60 yıl hayatta tutmuş doğrudan kurmasını bir insanın beklememiz birazcık da olsa acımasızlık sayılır.

Çok fazla akademik kariyer yapmış bir alienin çocuğu değilim ne yazık ki. Hatta kendi çekirdek ailemde üniversiteyi devirmiş ilk neferdim. O nedenle iş kariyer planı oldu mu, cehaletin diplerinde sürünürüm. Endüstriyel tasarımı sadece açık fikirli ailem ve Star Wars sevgim yüzünden okumuş olsam da işte doktor, mühendis, öğretmen, asker, polis falan bilirim sadece. Bir "özel sektör" vardır, insanın kanını emir ısırdı mı. Aile şirketleri vardır, kaba tabiriyle "Allah muhafaza" deyip geçerim. Bir de "serbest meslek" denen kategori vardır, içeriğini bugüne kadar doldurmadım. Ki emin olun, bu kafada ne hayaller ne uçukluklar dönüyor. Ama olmuyor, dolduramıyorum altını işte.

Mart ayında ise yine bir silkindim. Bir tarafta İstanbul'da ev almaya niyetli arkadaşlarım, diğer tarafta karşımdaki yeni kariyer yolları. Geleneksellik modern dünyanın yapıtaşları arasında bir sentez oluşur elbet ama ben ayrıklığın kokusuna kapıldım ve "ya bir insan hayatı boyu teknede yaşar mı acaba?" dedim bu tartışmaların göbeğinde. Simdi zor şey herhalde bu. Malum, marinalar pahalı. İzmir Sağacak Marina'nın web sitesini açtım, "hele bir aylık tekne bağlama ücretin neymiş senin?" diye hesap sordum. Yalan söylemeyeceğim, böyle 600 TL falan bekliyorum tabii. Karyama tırnağı kadar bir meblağ belirmez mi!

Hele ki yıllık anlaşma yapsan, 338TL'ye en büyüğünden yelkenlini marinaya ilştiriveriyorsun. Kendi çarşısı olan, yaz-kış yaşam alanı olan o marinaya!

"Marina tamam, nerede yelkenlin?" diye soranları duyar gibiyim. Yok abi yelkenli falan, bu hayat döngümde alabileceğimi de sanmıyorum. Ama derdim bu değil, deliklerini tikamam gereken argüman da teknede yaşam değil. "Böyle de bir dünya var abi!" diyebilmek. Sadece altı sayfa yazıyla aylık kira ücretini ödeyebileceğin bir dünyadan bahsediyorum, 7000TL'ye içinde yatabileceğin bir de yelkenli alabileceğin bir dünya bu ayrıca. Bir marina da, benim örneğimde İzmir'in biraz daha kremalı bir tabakasıyla komşu olma şansının varlığını hatırlatıyorum, İstanbul'da onların komşusu olunabilecek bir evin fiyatı da benim için serbest meslekle aynı kategoride.

Çok cahil bir adamım, iş kariyer ya da farklı yaşam planları olunca. Memur yaşamından ve standartlarından öte-

sini görememiş, bunun için kendisini boğan bir yolda yıllardır ilerlemiş bir adamım resmen. Küçük bir ev, aynı rutin, kimsesizlik, depresyon... Halbuki bambaşka dünyalar, bambaşka seçenekler var şu hayatta. Ama en büyük eksiği söyleyeyim mi size: Doğru düz-ğün anlatım.

Benim marina ve tekne örneğim gibi gerçeklerle karışmış dikilen kimse yok arkadaşlar. Dananın kuyruğu orada kopuyor. Herkes bir şeyler konuşuyor ama kimse bir şey "söylemiyor". Benim örneğin tekne bakımı: eksik, sürülecek ilaç boyası eksik, karaya çekilme ücreti eksik. O nedenle diyorum, ben sadece kapıyı açıyorum size. Öteki ucunda teknede yaşam var demiyorum.

Size palavra yedirmeye çalışan gösteriş budalası insanların çözümünü nasıl bulursunuz artık, onu da size bırakıyorum. Ama başta söylediğim o betonu ne kadar geç sertleştirirseniz, hayatta o kadar çok şaşırırınız. Şaşır-mak güzeldir hem de.

**FARKLI
SULARA
AÇILMAK O
KADAR ACILI
DEĞİLDİR
BELKİ DE**





Tek Parça

Ömer Akdağ

omer@oyungezer.com.tr

Saçma Sapan Bir Yazı



GEÇMİŞTE
SAVUNDUĞUN
ŞEYDEN TIKSINIR
HALE GETİRİL-
MEK... ♥♥

Bu köşeyi yazabildiğime inanılmaz mutluyum. Tarif edemem hakikaten. Öyle kafamca, ona buna dair salıyorum işte bir şeyler. Önümüzdeki aydan itibaren ne kadar büyük, sözü edilmese ayıp olacak şey olsa da kafama göre, öyle ne estiyse yazmaya devam edeceğim. Daha da yeni yazmaya başladım zaten bu köşeyi. İleride belki aklıma yazacak şey gelmeyeceği zamanlar da olur ama şu an için alakalı alakasız bir sürü şey var karalamak istediğim. Belki yazdığım şey size olumlu bir şey katacak, belki en azından olumlu oluyacaksınız. Belki saçma sapan konuştuğumu, burada sayfa israfı yaptığımı düşüneceksiniz. Canınız sağolsun, ne diyeyim...

Ama bu ay, sanki önceki aylarda dünya çok güzel bir yermiş gibi, özellikle bu ay, o kafamdaki şeyleri yazacak enerjiyi bir türlü bulamadım kendimde.

İnsanlar öldürüldü. Gençler. "İleride şunu şunu yapmak istiyorum" gibi umutları olan, "şu şarkıyı dinlendim mi, çok acayip?", "şundan çok hoşlanıyorum galiba" gibi cümleler kuran gençler otobüs durağında öldürüldü. Öte yandan ergenlik dönemine girmemiş çocuklara tecavüz edildiği ortaya çıktı ve "bi'kereden bi' şey olmaz" dendi. Öte yandan bazı dostlarımız kaçak pasaportlarla bir yerlere kaçıp yaptıkları dolandırıcılardan sınırdı vs. Biliyorum, bu ay çok özel bir ay değil. "Bizim ülkede değil nasılsa, uzakta çekiliyor o acılar" şeklindeki saçma sapan bahanelerle kendimizi avutabildiğimiz bir ülkede de yaşamıyoruz. Her daim direkt bizim buralarda oluyor bunlar zaten. Bu ay ayrı bir köyü de, ne bileyim...

Death Note'u izlemiş miydiniz? Ben ilk yayınlanırken haftalık olarak takip ederdim. Çok net L sempatiyanıydım. Bir ara okulda bir hoca bir şey sormuştu. Soruyu tam hatırlamıyorum da L'n verdiği ihlamlar kâğıp "doğru olana



doğru yoldan gitmediğiniz sürece bir anlamı yok" gibi mini bir konuşma yapmışım.

Açtım bu yazıyı yazmadan önce, birkaç Death Note sahnesi izledim. Spoiler geliyor: Kira'nın öldüğü sahneyi izledim mesela. L'in ölümünün ardından gelen bölümleri hiç de sevmem aslında. O Kira'nın ölüm sahnesi de hiç içime sinmemiştir. Neyse ama, o sahneyi izledim ve zamanında ağır L'ci olan ben Kira'yla birlikte öldüm. Kira'yla birlikte umutsuzluğa düştüm. O L'in doğruluğunun takipçisi karakterler Kira'yı nasıl oluyor da anlayamıyorlar diye öyle bir hayrete düştüm, onlardan öyle bir tiksindim ki... Miden bulandı. O

naif, o "herkes bunun gibi olsa dünya daha iyi bir yer olur" diyeceğim Matsuda öyle bir geri zekâli, öyle bir dünyanın gerçeklerinden, dünyada gerçekten kötü olan insanların çokluğundan ve bu insanların kendi halinde yaşamaya çalışan bizleri mahvettiğinden hatta öldürdüğünden bihaber geldi ki gözüme... Kira karşındakilere neyin ne olduğunu anlatmaya çalışırken ve karşındakiler sadece ve sadece doğrudan yaklaşımı tercih ederek "hayir, yaptığın yanlış" derken kafamı öyle bir duvarlara vurasım geldi ki...

Etrafta bir Kira olmadığı için gözlerim yaşardı bu ay. İyi ki de yok belki de bir taraftan. Bilmiyorum, Allah kahretsin...



Bi' Çay İçelim

Enis Kirazoglu

enis@oyungezer.com.tr

İnceli-YORUM

H oş geldiniz. Yine ben. Bu ay her zamanki gibi kültür/sanat köşemizde sizler için iki adet film inceleyeceğim. Bu filmlerden ilki **Spotlight**.

Normalde Amerikan filmlerini falan sevmem. Genelde belgesel izlerim. Bağımsız izlerim. Dizi izlerim. Ama Amerikan olanlarını değil. Diğerlerini. Kültürden oluyor bunlar. Refleks yani. İstemedem.

Fakat bu film Oscar almış. Ülkemizde de şu anda çokça konuşulmaya çalışılan bir konuya değinmiş falan dediler, ben de bi' bakayım dedim.

Dört insan var filmde. Bunlar bir ekip. Çok önemli olayları araştırıyorlarmış güya. Ama işin aslı "araştırmacı gazetecilik" yağına senede 1 haber yapıp yan gelip yatacak. Başka bir şey değil yani. Bunlara biri diyor ki "agalara bilmemne cemiyetindeki pederler çocukları taciz ediyor". Bunlar da atılıyor olayı araştırma. Peder diyorsun, yapar mı hiç öyle şey diyorsun. Dinli bir kişilik sonuçta. Ama film sana diyor ki "yapabilir". Bir de gerçek bir olaymış bu. Çok sallamış Amerika'yı zamanında. İnsanların kiliseye olan güveni kaybolmuş bu muhabbet yüzünden. Halbuki işi biliyorlar. Bakın bize. Vakıf var bir tane. O vakıfta 45 çocuğa taciz ve tecavüz edildiği ortaya çıktı. Ortalığı sallayan var mı hiç? Yok.

Ama bu konuyla ilgili bir tane kısa film yapmışlar bizizkiler de. Mecliste geçiyor. İsmi de "Çocuk İstismarını Engelleme Komisyonu Önerisi". Çok sürükleyici değil. O yüzden sonuna kadar izlemeyin. Ben söyleyeceğim; kötü sonla bitiyor. (Devamı gelecek gibi ama...)

Artılar: Çalışmadan para kazanabilmek gibi özelliklerini gösteriyor.
Eksiler: Paralel yapı.

Aynı diğer filmi **Batman Ve Superman**.

Açıkçası Batman de, Superman de zerre umrumda değil. Fakat ortada çok konuşulan bir mevzu var. Ben de kültür ve sanat seyyisem bunu görmem lazım diyerek izledim. Filmi izlemedim ama. Sadece fragmanı izledim sinemada. O da 2,5 saat falan sürüyordu zaten. Sinırım üzerine konuşabilmem için yeterlidir.

Bence Superman haklı. Sen veya ben o kadar güçlü olsak, düşün yani o kadar güçlüyüz, ortamda kaldıramayacağımız hiçbir şey yok, tip desen on numara, vücut desen o biçim; ne yaparsın? Ne yapacağız, ortamlarda ekme yemeye bakarız. Ama bu adam ne yapıyor? Evinin erkeği oluyor. Sevdiceğine çiçek yapıyor. Ev işi falan yapıyor. Anasına bakıyor. Adam gibi adam yani. Bu adamdaki zarar gelmez.

Bak Batman'e. Adam ortamcı. Sosyete. Tutturmuş ben bu Superman'i öldürecekim diye. Oğlum adamın sana ne zararı var? Kendi halinde uçuyor. Düşmanlarımız yok ediyor. Güzel bir adam işte. Ayrıca renkli giyiniyor. Ferahlatıcı. Zarar gelmez renkli giyinenden.

---Spoiler---

Filmin sonlarına doğru Superman annesini kurtarması için niye Batman'e güveniyor onu anlamadım. Oğlum senin 10 saniyeni almaz ananı kurtarmak.



Elin zenginine niye bırakıyorsun ki o işleri. Git, ananı al, sonra Lex'e yüzleşsin. 10 saniye. Daha fazla değil yani.

---Spoiler---

Artılar: Watchmen gerçekten güzeldi.
Eksiler: Ben Affleck'in özülmesi. Film yok ortada, tüm sinema salonlarında 3 saatlik fragman dönüyor.

BU AYIN DİYET VE SPOR TAVSİYESİ:

Ne oldu? Şapırdınız mı? Köşenin ismi "İnceliYORUM". Diyet tavsiyesi yapmayacağız da ne yapacağız?

Bu ayın incelve tüyolarını veriyorum hanımlar beyler. Dikkat! Malum yaz geliyor. Bellerdeki yağlanmalara dikkat etmeliyiz. Ayagımız göğremize engel olan göbeğimize sonra bakarız, önce belleri alalım. Her yerde yapabileceğiniz basit bir spor tavsiyesi ile başlayalım. Yerdeki çöpleri toplamak. Ama yanlara doğru eğilerek. Hem sırsız bir spor alanı sunuyor, hem çevreye faydalı, hem de yanlardaki yağlanmalara iyi geliyor gibi. Gibi diyorum, çünkü bende bir işe yaramadı. Ama sizde yarayabilir. Bu işler biraz değişik çünkü.

Bu ayın incelve adına yemek tavsiyesi: Yemeyin. Ben yemedim işe yaradı. Ama fazla yaradı. Yolda yürürken bayıldım. Hastaneden sevgiler.

66 ELEŞTİRİLE-
RİMİ DİNLESE
HOLLYWOOD
KURTULUR! ♥♥

PORTAL

BETA // HABER // ÖN İNCELEME

HABER



KINGDOM COME: DELIVERANCE



GERÇEKÇİ BİR ORTAÇAĞ MASALINA
HAZIR MISINIZ? —SARP KÜRKÇÜ—

Atmosferinden otlarına, binalarının dokusundan rüzgârına kadar beni alıp götürün oyunların başında bir yürüme simülasyonunun gelmesi ilginç geliyor. Everybody's Gone to the Rapture, bugüne kadar gördüğüm en güzel oyun içi alanlardan birini sunmuştu bana ama bunu sadece bir hikâye ve onu takip ettiren bir anlatıyla renklendirebilmişti.

Ama şimdi, *Kingdom Come: Deliverance*'in betasında duruyorum ve rüzgârın şiddetine göre savrulmuş değişen otların içerisinde biraz daha uğraşsam yaş toprağın kokusunu bile alabileceğim sanki. Her dönemde böyle bir oyun gelir, bizden benzer övgüleri kapar ama bu seferki gerçekten de görüllüğü ile çeneni yerdten top-latacak kadar iddialı gözüküyor. Üstelik sadece bir anlatıyı paketleyip sunmuyor, size gerçekçi bir Ortaçağ atmosferinde kendi kaderinizi bir dereceye kadar yazma şansı da veriyor.

Kingdom Come: Deliverance'i büyülerden, ejderhalardan ve fantastik tüm öğelerden sıyrıl-

mış bir *The Elder Scrolls* olarak düşünebilirsiniz. KCD'nin çekiciliği, kurduğu dünyanın gerçekçiliğinde, Yaşayan insanları, kasabaları, etraftaki NPC'lerin ilişkileri derken *The Witcher 3*'ün ilk videolarındaki o inanılmaz canlı ortamı size betasında bile göstermeye yaklaşıyor. 2015'tin en çok ödül alan oyunuyla kıyaslanıp bundan takdirle çıkmak her oyunun harcı değil elbet.





OLAY MAHALLI
Windows
10 geliştiricilerinin özgürlüğünü kısıtlıyor olabilir mi?



RAMİ İSMAİL
Dünyayı dolaşip konuşup duran bu adam kimin nesi?



BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!
Bunun için konsol alınır dedirten 2016 oyunları.

Deliverance'in ilk zamanlarda *Mount & Blade: Bannerlord*'a rakip olarak görüyorduk ama yönü bambaşka aslında. Burada gerçekçi bir Ortaçağ dünyası var, sıradan bir demircinin oğlunun kral olması ya da dev ordular yönetmek mümkün değil. Ya da canının istediği gibi her NPC'yi kesip biçmiyorsunuz. Çünkü bir göreviniz var.

Ama iş dövuş olunca 90'ların klasiği *Die by the Sword*'dan beridir görebileceğinizin karmaşık ve ciddi dövuş mekânığine sahip oyun. Saldırı ve korunmanın farklı yönlerini fareyle belirliyor, sol tuşla saldırıp sağ tuşla korunuyorsunuz. Doğru açrı sağlamalı, doğru kombinele karıştırmakla şartımsınız. O nedenle *KCD*'de zaten savaşmak gerçekten son çare. Altından kalkmayı becerirseniz ancak...

Daha fazla detayı yan taraftaki röportajımızda bulacaksınız ama yetimneyin! Gözüniüz üstünde olması gereken oyunlardan *Kingdom Come: Deliverance*. Ortaçağ temasını seviyorsanız eğer, çıktığı zaman aralığında zamanınızı hakıyla yiyecek bir oyun geliyor çünkü.



Kingdom Come: Deliverance, gerçekçi bir Ortaçağ dünyasını sunuyor.



Sarp: Öncelikle kendinizi bizlere tanıtır mısınız? Warhorse Studios nedir, nerede, kimlerden oluşuyor?

Tobias: Merhaba Sarp ve merhaba Türkiye. Ben Tobias ve bizler Warhorse Studios olarak Çok Cumhuriyet'in başkenti Prag'dayız. 1403, Bohemian'da geçen gerçekçi fantastik oyunumuz *Kingdom Come: Deliverance* üzerinde çalışmaktayız. Aslında iki kafa tarafından bir barda kurulduk, ki genelde güzel Çek filmleri böyle doğar. Yaklaşık 25 kişi ilk prototipi hazırladı, 40 kişilik bir ekiple 2014 Ocak'ta Kickstarter'a girdik, şu anda ise 100 kişilik bir ekimiz.

KCD sizin ilk projeniz, Nasıl karar verdiniz? Keza ekibiniz endüstrinin bilinen isimlerinden oluşmakta.

Hakkısın, ekibimiz deneyimli isimleri barındırıyor ama yeni ve heyecanlı insanları da aramıza alıyoruz. Deneyimli paylaşıyor ve yenileri bundan faydalıyor. Tek bir amaçla bir araya geldik diyebiliriz. Yenilikçi ve diğerlerinden ayrılan yeni bir tür RYO yapabilmek.

KCD'de Ortaçağ Avrupası'ndayız ve büyüyü ya da ejderhalar yok. Amacımız nedir peki? Bizde oyunda ne tutacak?

Amacımız harika bir iş ortaya koyabilmek elbette. Tarihsel tutarlılığı olan ve gerçekçi olabildiğince yansıtan bir oyun yapmak istiyoruz. O nedenle oyunumuzda Ortaçağ yapısını, dövuşünün ve ruhunun en düzgün anlatımını bulacaksınız. Tarihi olaylarla paralel heyecanlı bir hikaye ve ölümcül dövuş anları sizi bekliyor olacak. Her karar için düşünmelisiniz, çünkü bir karışıklı olacak. Sonuçta 1403'te Bohemian'ın kaderi sizin elinizde olacak. Henry adında bir demircinin oğlunu, köynüü istila edildikten sonra adalet için savaşan sıradan bir insanı oynuyorsunuz. Seçilmiş kişi ya da büyük bir kehanetin hedefi değilsiniz. Tarihi değiştirecek kişi değilsiniz ama dünyayı bir şekilde biçimlendireceksiniz -belki de bir kahraman olarak.

Ne kadar serbest olacağız? NPC'lere saldırma, bir iş yapma, bir ordu yönetme... Neler bekliyor bizi?
Her zaman bir demircinin oğlu olarak kalacağız.

TOBIAS STOLZ-ZWILLING

Basınla İlişkiler Sorumlusu, Warhorse



sınız öncelikle. O nedenle ne bir kral olabileceğiniz, ne de dev ordular yönetebileceksiniz. Dedikim gibi, tarihsel olarak tutarlı bir oyun geliştiriyoruz. Bohemian'da işlenen suçları analiz etmek adına bir soyunun çevremizindeyiz macaraya atlıyorsunuz. Bu sayede biraz daha ayrıcalıklı olanız da hep sıradan insanlar sınıfına aittir. Ama oyunda işinizden ne gelebilir yapabilirsiniz, oyun da buna uyum sağlayacak. Soruları çözerken her daim farklı yöntemleriniz olacak ve hatta yanlış bir kararla tüm görev dizisini kesip atabileceksiniz. Ama ama görev için bu mümkün değil, merak etmeyin.

Peki ya üretim, mikro yönetim gibi yan işlemler? Onlarda neier göreceğiz?

Bir şey almak için genelde bir şey yapmanız gerekecek. Yani simya gibi yan işlerin çoğunda oyuncuları zahmet gösterecekler. Bir kitabı okuyacak, adamları doğru sırada uyuluyacak, doğru sırayla doğru sünde kaynakacak ve hatta malzemeleri bile kazına kendileri atacaklar. Dedikçe yeni şeyler öğreneceksiniz. Elbette bu iş otomasyona da bağlayabileceksiniz, herkes dayadın hoşlanmayabilir.

CryEngine 3 ile harikafide sonuçlar elde ettiniz. Peki kullandığınız teknolojinin artıları nelerdir?

Bu motoru bize vizyonumuzdaki en iyi grafikleri sunabildiği için seçtik. Söke eden güzelikle grafikler oyuncuyu çeken faktörler arasında. Biz de *KCD*'de bunu sağlamak istiyoruz. Oyun motorunun sınırlarını da zorluyoruz. Gece gündüz döngümüz, dinamik hava değişimleri, dünyayı işleten detaylı yapı zekâ gibi faktörler motorun sınırlarında talepler. Ama Crytek'in verdiği yardım ve destek inanılmaz.

Oyuna ne zaman ve hangi platformlarda görebileceğiz?

Oyunu şimdilik PC, PS4 ve Xbox One'a çıkarmayı planlıyoruz ama birçok faktör var daha. Tam tarihi ve son platform kararlarını 2016 E3'te Los Angeles'ta duyuracağız.

Çok teşekkürler cevaplarınız için. Ben teşekkür ederim.



BU AY Ne oldu?

GEÇEN AY BOYUNCA HASTA MIYDINIZ? İŞ YERİ ÇOK MU YOĞUNDU? YOKSA SINAV HAFTASI UZADI MI? TE-
LAŞLANMAYIN! HERKESİN OYUN DÜNYASINDA NELER
OLDUĞUNU DAKİKA DAKİKA TAKİP EDEMEYECEĞİNİN
BİLİNCİNDE OLAN AİLENİZİN DERGİSİ OYUNGEZER,
GEÇEN AYIN ÖNEMLİ GELİŞMELERİNİ SİZLER İÇİN
DERLEDİ BİLE! BUNDAN BÖYLE PORTAL'DA GÖRE-
CEĞİNİZ BU BÖLÜMLE OYUN DÜNYASININ NABZINI
SADECE BİRKAÇ DAKİKADA TUTABİLİRSİNİZ. -TARİK



1

Playstation VR'nin çıkış fiyatı 400\$ olarak belirlendi, ön siparişleri açıldıktan kısa süre sonra stokların erimeye başladığı haberleri geldi. Diğer VR cihazlarına göre daha avantajlı olan bu fiyatın ardından ufkun bir hınçlık var; VR setine oyunların oynamak için gerekli olan PS Camera dâhil değil.

2

Eve Online'da bilime katkıda bulunmanızı sağlayacak yeni bir proje geliştirildi. **Project Discovery**'i anlatmak için sayfalar yetmez ama bu muhteşem fikri kesinlikle görmelisiniz. tinyurl.com/ogz102-eve



3

J.J. Abrahams bir röportajında **Portal** ve **Half Life** filmleri üzerinde çalışıyor olduğunu açıkladı, bunun heyecanlanacak bir bilgi olmadığını ekledi. Abrahams, canım? Ne dediğinin farkında mısın?



4

Sissoylu diye bir kitap vardır, bilir misiniz? Kötü adamın çoktan kazandığı bir dünya anlatılır. İşte bu konseptte bir oyun geliyor; hem de **Pillars of Eternity**'nin yaratıcısı Obsidian'dan! **Tyranny**'ye tanışın! tinyurl.com/ogz102-tyranny



5

The Division'ın yönetmeni yeni maceralara yelken açtı. **Ryan Bernard**, Ubisoft'tan ayrılmış bir başka büyük yapımcı olan **Hillman**'de çalışmak üzere IO Interactive'e geçti. Umarım şirketin para politikasını da yanında götürmez. Geçti Hillman bölümü bölünmüştü değil mi? Hmm...



6

BioWare'in yeni oyunu GDC'de görülmüş ama kimse fark etmemiş! Stüdyonun baş yönetmenlerinden Alistair McNally yeni projelerini gösteren bir tiyatro gıymesine rağmen kimsenin bunun farkına varmadığını sonradan tweet attı. Elinde GDC fotoğrafları olanlara yardımı bekliyoruz!

7

Öte yandan **HTC Vive**'nin çıkış fiyatı 800\$ olacak. Teknoloji olarak PS VR'dan daha iyi olmasına karşın bu fiyat farkı satışlarını nasıl etkileyecek göreceğiz.



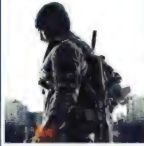
8

Game Developers Choice Ödülleri dağıtıldı. The Witcher 3 en iyi oyun seçilken Her Story pek çok ödülü toplayıp götürdü. Ödüllerin dağıtımı OGZ LA ofislerinde verilen partyle kutlandı. tinyurl.com/ogz102-adc



9

Ubisoft'un son büyük oyunu **The Division** o kadar çok sevildi ki "en çok satan yeni seri" unvanını ele geçirdi. Ek paketler ve yeni içeriklerle desteklenerek bu sevginin karşılığını vereceğini ümit ediyoruz.



10

Black & White ve Fable gibi efsane oyunların yaratıcısı **LionHead Studios** kapatılıyor gibi görünüyor. Microsoft'un 2006 yılında aldığı stüdyonun üzerinde çalıştığı son oyun Fable Legends'da iptal edildi. Bir yıldız daha büyük yayıncıların politikaları sebebiyle kayıyor, mutsuzuz.

11

Hellblade için yeni bir sinematik video yayınlandı; ama bu bildiğiniz videolardan değil. **Unreal Engine 4**'ün gücünü sonuna kadar kullanan videonun özelliği tamamen gerçek zamanlı olarak çekilmiş olması. Hem videonun kendisine, hem de yapımcı videosuna keskinlikle bakmanızı öneririz; bizim ağzımız hâlâ açık... tinyurl.com/jqz702-hellblade



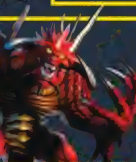
12

Crytek'in en son oyun motoru **CryEngine V**, "istediğin kadar öde" modeliyle tanıtıldı. Özellikle Unity ve Unreal Engine'in bedava hale gelmesinden sonra halden bu hale en çok oyun geliştiricilerinin işine yarayacak.



14

Her ne kadar gönlümüzdeki yerleri asla boğalmayacak olsa da pek çok efsane oyunun günümüz teknolojisinde oynanamaz hale geldiği bir gerçek. **Diablo II** onlardan biri değil, zira 5 yılın ardından yayınevi bir yama geldi. Biz denedik, oyun hâlâ taş gibi.



13

Scribblenauts'un yapımcı firması olan **5th Cell**'in kapatıldığı dedikoduları dolaşıyor. Bu tam olarak doğru değil ama stüdyo küçülmeye giderek tam 45 kişiyi işten çıkarmış. Ne olacak bu küçük stüdyoların hali?



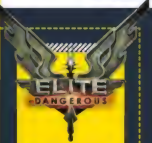
15

Unreal Engine 4 kullanılarak yapılan bir **MGS 1 remake projesi** vardı, hatırlar mısınız? İşte o artık yok. tinyurl.com/jqz702-mgs1remake



16

Oculus'un çıkış oyunlarından biri de **Elite Dangerous** olacak. VR'in nelere kadar olduğunu göstermek için bundan daha güzel bir tercih yapılamazdı herhalde.



17

Assassin's Creed VR Deneyimi

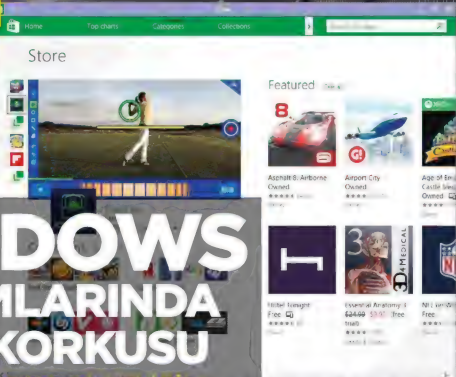
duyuruldu ama bu bir oyun olmayacak. Bu yıl içerisinde çıkacak olan yapımın içeriği henüz belirsiz ama filmle, oyunlarla olduğundan daha bağlantılı olacağına emin gibiyiz. tinyurl.com/jqz702-assassinsvr



18

Oculus'un kurucusu **Palmer**

Lucky sözünü sakınan bir insan değil anlaşılan. Oculus'un neden Mac'e gelmediği eleştirilerine verdiği cevap çok netti: "Apple'ı bir Mac yayınladığı zaman Oculus desteği de gelir." Siz de alevleri hissedebildiniz değil mi?



WINDOWS YAZILIMLARINDA TEKEL KORKUSU

**BİR YANLIŞ ANLAŞILMA MI, YENİ BİR
ÇAĞIN BAŞLANGICI MI? -SARP KURKCU**

Elektirik hayallerinden birini, akşam eve geldiğimizde cep telefonumu bir istasyona bağlayıp yaptığımız işi bir ne ise ona kaldığım yerden devam edebilmemiz için elimizde güçlü birer donanım var ama bunları verimli kullanabilme konusunda büyük şüphelere sahibim. Telefonda baktığımız Microsoft Office dosyası bir anda dev ekranımıza gelecek mesela ya da web sayfalarını kaldığımız yerden takip etmeye devam edebileceğiz.

Bu hayalimi 2015'in sonlarında Microsoft gerçekleştirdi. Continuum adında bir proje var Microsoft'un, üst segment Windows Phone'lar hayal ettiğimiz şeyi kullancıya sunabiliyor. Üstelik bu telefonlar tam kapasite Windows 10 uygulamalarını ya da benzerlerini barındırmıyor. Telefonu bu işi uygulamaları hantallaştırmak yerine UWP dedikimiz, Universal Windows Platform adında bir sistem kullanılıyor ve UWP üzerinden kodlanan programlar her türlü Windows 10 cihazda çalışabiliyor: telefon, tablet, bilgisayarı. Şu anda Office programını Continuum ile bu şekilde büyük ekrana ve fare-klavye desteğine sahip olabiliyor. Bunun ne kadar güzel şeylere kapı açabileceğinin sanırım farkındasınız. Telefonunuzda başladığınız oyunla evde devam ettirmek ya da işlerinizi her zaman kontrol edebilmek gibi pratik sonuçları var. Rüya gibi.

Ama bu rüyanın orta yerinde dalıp takılıyorken yayınları bir oyunbozan çıktı geçtikimiz günlerde, Epic Games'in eş kurucusu Tim Sweeney, Microsoft'a yazdığı bir açık mektupla bizi 'uyanmaya' davet etti. İşleri beklemeyi toparlandık ve dinlemeye koyulduk...

UWP ve üzerinde çalışan uygulamalar (UWA - Universal Windows App) Sweeney'nin göre ele alınmış bakımdan birer tehlike. Çünkü onun gözdelemine göre kullanıcıyı ilk noktada bugüne kadar Windows ekosisteminde hiç olmamış kadar kısıtlıyorlar. Bunlardan ilki,

ileri mevzuat. UWP'nin dışında geleneksel uygulamalar Win32 yazılımı diye geçiyor Windows'ta. Kullandığımız her yazılım, oyunlardan programlara, aslında birer Win32 yazılımı. Bu yazılımlar serbestçe, hiç kimseden izin alınmaksızın programlanabiliyor. Evet, Eren (Olcak) bile kendi anime takip programı Taiga'yı yazarken kimseden bir izin almadı mesela. Bu tür küçük ve bağımsız milyonlarca proje, bu özgürlük sayesinde kodlanıyor. VLC, Codec paketleri, Steam, Photoshop, GTA V... Sadece küçükler değil, oyunlar dâhil kullandığımız her şey Win32 yazılımı. Ama Steam'in (ve diğer oyun mağaza/platformlarının) ayırdığı bir nokta var diğerlerinden. Çünkü Win32 uygulamaları, istediğiniz her yerde dağıtıp sunulabiliyor. İnternette, DVD'lerde, oyunlar söz konusu olduğunda Steam'in, UWP'ye ya da Origin'in içinde... Yani bir Win32 uygulaması, başka bir Win32 uygulamasının dağıtıcısı kurumunda bulunabiliyor.

UWP ise öncelikle Microsoft'un izni olmadan herhangi bir programın bu standartta yazılamaması anlamına geliyor. İmza kontrolleri yapıyor olması altında o kadar kötü bir şey değil, tabii eğer iOS gibi doğuştan itibaren kapalı mobil platformlardan bahsediyorsak... Ama PC dünyasında en ufak bir kısıtlama bile göz batıyor, çünkü bugüne kadar böyle bir şeyle karşılaşmadık. Mac, Linux ya da Windows fark etmeksizin bu bağlamda hep özgürlüğe olundu.

İkinci büyük problem ise UWP'ye dâhil olan tüm yazılımların sadece Microsoft Mağazası'ndan indirilebilecek olması. O nedenle örneğin Steam'den alsanız bir UWP oyun indirilemeyeceğiz. 2012 yılında Casual Connect etkinliğinde Gabe Newell da aynı Sweeney gibi benzer sıkıntılardan bahsetmişti. 2012 yılında Casual Connect etkinliğinde Gabe Newell da aynı Sweeney gibi benzer sıkıntılardan bahsetmişti. 2012 yılında Casual Connect etkinliğinde Gabe Newell da aynı Sweeney gibi benzer sıkıntılardan bahsetmişti. 2012 yılında Casual Connect etkinliğinde Gabe Newell da aynı Sweeney gibi benzer sıkıntılardan bahsetmişti.

YAZILIM DÜNYASI

Yazılım dünyası ikiye ayrılmış durumda. Başta The Guardian'a çıkan mektubun ardından gelenekten bu dünyanın içinde olan insanlar ıllı ufaklı yorumlarını paylaşıyor mesaj odalarında. Rastladığım taraflardan biri, UWP'nin ciddiye almaya değer bir tehdit olmadığını söylüyor. Bakın, bir tehdit değil de miyormuş. Sadece kitlelere kendisini kabul ettirecek kadar büyüyeceğini, o nedenle de şu anda panik yapmanın yersiz olduğunu söylüyor.

Diğer taraf ise Sweeney ile hemfikir. Sonuçta gelenekten Microsoft'un sunduğu destekle geliştiricileri UWP yazılımlara yönlendirebileceğinin farkındalar. O nedenle Microsoft'un bu konuda daha açık ve dürüst olmaya çağırıyorlar. Ama etrafta UWP'nin söylenen kısıtlamaları yapmadığına dair net bir yorum bulamadım. Tek gelen şey, Microsoft'un açıklamaları.



Quantum Break'de Blue of the Tenth Redirection
Windows Store'da bulunabilir

nimesıyla mümkündür. Ama Windows 10'in mağazası geliştiricilerden de kullanıcılardan da destek göremeyince Hewlett'in endişeleri de gündelik dertmiş gibi görünüyor.

Ama Windows 10 ile birlikte gelen mağaza ve Microsoft'un yeni servis odaklı yaklaşımı korkutucu bir geleceği işaret ediyor bizlere. En azından Sweeney buna inanıyor. Şu anda, ya da yarın için bir tehlike söz konusu değil belki. Ama şimdiden birtakım değişikliklerle sınırları daraltmaya başlamış bile Microsoft. Sweeney bu fikri desteklemek üzere Windows 10'da web tarayıcısını değiştirmek için bile atılması gereken adımları örnek veriyor: "Ayarları değiştirmek halen mümkün, ama Microsoft bunu zor hale getirerek pazar payını artırma niyetinde" diyor.

İnsanlar bir sürecin UWP için de geçerli olacağını öngörüyor kendisi. İnsanların Win32'de desteği kaybettiği, onun yerine ister istemez UWP'ye yönlendirildiği bir dünyada tekeller Microsoft'ta olmasından korkuyor. Epic Games ve Microsoft arasında iyi bir ortaklık bağı da var bu arada. Sweeney'nin doğrudan Microsoft'a değil



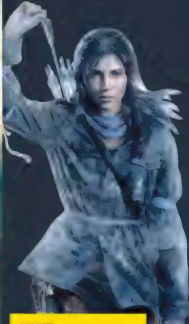
de tekel düşüncesine karşı koymaya çalıştığını belirtmek açısından bu bilgiyi ekleyelim.

Microsoft'un hatası, PC'nin açık platformuna mobil dünya muamelesi yapmaktı. Olay biraz büyüdü.

Tabii biz kullanıcıların buradaki söz hakkı, bireysel itirazlardan öteye geçmiyor. Asıl güç ve sorumluluk geliştiricilerindir. UWP, başta bahsettiğim hayalim gibi yeni ufukları açıyor olmasına rağmen Microsoft'un açıklamalardaki tutumlarıyla PC dünyası için bir risk faktörü taşıyor ister istemez. Umuyoruz ki yapının gücü olan herhas, açık platformları için seslerini südürecektir.

LARA'NIN HİKAYESİ

Microsoft Mağazası'ndaki hem ilk oyunu hem de yetim�ip çapraz alim imkânı sunan ilk oyun olma onors Rise of the Tomb Raider



UWP KISITLAMALARI

UWP'nin baskısı program kullanma alışkanlıklarımızda da değiştiriyor. Örneğin UWA'larda tam ekran çalışma mümkün değil. Bu da oynadığımız neredeyse tüm oyunların genel çalışma mantığı. Üstelik V-SYNC gibi teknolojilerin tam randımanlı ya da Free-Sync gibi teknolojilerin tımden çalışma şansını etkileyen bir faktör bu. Çünkü oyunlar UWA'da tam ekran gibi gözükün pencerelerle çalışarak performans sıkıntısı yaşayacaklar. Bunun sebebi, Xbox One'da da görüldüğü gibi "Snap" özelliği ile yana UWA'ların iştiraklebilmesi. Özellikle kullama ihtimali sebebiyle program buna uygun yazılmalı. Bir diğer konu ise modlama; ki PC oyunculuğunun yapıtaşlarından birisi bu. Oyunlarda destek olmadan yapılan modlarda uygulama exe'sine müdahale edilmesi gerekiyor. Crack olarak düşünmeyin bunu, bugün GTA'da, Fallout 4'te ya da Dark Souls'da kullandığınız modların birçoğu böyle yapılır. UWP sistemi bunu elimizden alıyor, çünkü UWA'ların exe'leri sadece Microsoft Mağazası'ndan indirilebiliyor. Bu da elden geçmiş exe'lerin ya da sistem dosyalarının sunulmaması demek.

MICROSOFT NE DİYOR?

Windows'un başkan yardımcısı Kevin Gallo ilk yorum yapan kişi oldu ve UWP'nin "tümünüyle açık bir ekosistem" olduğunu belirtti. Her mağazaya açık olduğunun da altını çizen Gallo'nun söylediği bir nokta önemli: Windows 10 geliştirmeye devam ediyor ve hiçbir şey son haline ulaşmış değil. Eğer bu sözler sizi ilna ediyorsa, Xbox'ın patronu Phil Spencer'in da neredeyse aynı kelimelerle aynı şeyler Twitter'dan söylediğini de itelim. Yani tümüyle kurumsal, önceden ele tutuşturulmuş cümleler bunlar.





Life is Strange 1 (Burak)



VAMPYR

VAMPİR DEDİĞİN NEDEN GİZLENİR Kİ? -SARP KÜRKÜ

Evet, bu soruyu soruyor insan ister istemez. Vampir gibi güçlü bir varlığın kendisini gizlemesi nedendir? *Vampyr: The Masquerade* için yazılmış kısa hikâyelerin birinden hatırladığım bir vampir alıntısıyla cevap vereyim o zaman: "Kapının arkasında onlardan çok var, bize güçlü olsak bile çok azız."

Buradan kendimizi I. Dünya Savaşı'nın sonunda Londra'ya atalım hep birlikte. Eski bir askeri cerrah olan Jonathan E. Reid rolündeyiz ve ıslıdığımız için yüz yıllarca öldürmeyi sürdürdüren o ünlü lanet artık bizi de pençesine almış durumda. İspanyol gripinin Londra'yı kasıp kavurduğu günler. Savaşın yaralarıyla ufak ufak sarılmaya başlamış. Reid'in uzun yaşamının işte bu kestiinde giriyoruz sahneye. Mesleği sebebiyle "insanları kurtarmaya" programlı bir kişi olsa da Reid'in durdurulamaz bir açlığı var kana karşı. O nedenle karşısına çıkacak olan karakterlerle etkileşimi ve ilişki şekli bu gelişmeler arasında şekillenecek.

Vampyr'in ismindeki "y" harfi de bu kırılmayı temsil ediyor. Bunu söyleyen de oyunun arkasındaki yapımcı firma Dontnod Entertainment.

Hem inceleme notları yüksek, hem de satış başarısı yakalamış olan *Life is Strange*'den sonra bugüne kadar atmadıkları derecede büyük bir adım atmış ve *Vampyr* projesine başlamışlar. Daha önce atmosferi sıkı sıkıya oluşturan bir oyun yaratmayı başarmış olsalar da, ergenliğin sonlarında bir kızın yaşamıyla hastalıktan kırılan bir savaş sonrası Londra atmosferi arasında dağlar kadar fark var. Ama Dontnod ekibi kendine güveniyor, bunu da *Life is Strange*'den ne kadar uzaklaştıklarından bahsederek göstermeye çalışıyor.

Vampyr'de açık bir dünya ve bu dünyada tanışabileceğimiz bir dolu karakter olacak. Aynı şekilde görevler üstünden ilerleyen bir de hikâyemiz var, şimdilik detayları saklı olsa da. Ana karakterimiz Reid insanlarla konuşacak, onların günlük rutinlerini değiştirebilecek, bir şekilde "karanlık bir sokakta" yollarını kaybetmelerini sağlayabilecek. Ama *Vampyr* sadece konuşarak yolunuzu bulduğumuz bir macera olmayacak. Büyüsinde karakter seviyesi, yetenekler ve dövüş de yer alıyor. Bu kısımların kuvveti ya da anlatı yönü yüksek bu maceraya nasıl oturtulacağı konusuysa şimdilik kafa larındaki

en büyük soru işareti.

Atmosferin en önemli öğelerinden biri olan grafikler, gördüğümüz ekran görüntüleri üzerinden Londra'nın o kesif ve dramatik sokaklarını yansıtmayı başarıyor. Bilmediğimiz şey ise Reid'in karşılaştığı çevresel faktörler. Grip salgını içilen kanın özelliğini değiştiriyor mu? Sadece hastalığın dokunmadığı kişileri mi bulmamız gerekecek? Ya da Londra'ya gün doğuyorum mu hiç, yoksa sonsuz ve uzun bir geceyi mi oynayacağız? Bizden başka vampirler de var mı? Nasıl bir hiyerarşi içerisindeyiz? Bizi sıran kişiyle nasıl bir bağımız var? Sorular bitmiyor tabii... *Vampyr* bitmeye yakın bir proje değil, Dontnod da oyunun sınırlarını daha %100 çizmediklerini itiraf ediyor.

Ama ekibin şu ana dek yaptığı açıklamalara bakılırsa, bu kadar heyecanlı olmalarının asıl nedeni oyunun altına gururla imzalarını atmak istemeleri. Onlar kendilerine güveniyor ya ne âla, bile de Londra'nın puslu sokaklarında ayımızın peşine düşmek kalır. Tek sorun, bekleyeceğimiz sürenin biraz uzun olması.



TOM CLANCY'S

THE DIVISION

TOPLUM ÇÖKTÜĞÜNDE
BİZ ORTAYA ÇIKARIZ



18
www.esrb.org



XBOX ONE



PS4



PC DVD

SATIŞTA



UBISOFT



oralgame

OYUN KAHR
Rami İsmail



Feminizm

Rami kendisini bir feminist olarak tanımlıyor; yani kadınların maruz kaldığı cinsiyet ayrımcılığına karşı mücadele ediyor. Elbette eşitsizlik melhumuna en çok kafa yordduğu mecaz oyun sektörü. Bu sektörde her ne kadar odak mesele cinsiyet eşitsizliği olsa da, feminizm onun eşitlik idealindeki bütünün ufak bir parçası sadece: İsmail için sadece kadınların değil, herkesin sektöre katılabilmesi ve genel anlamda 'leştirel' muamelesiz görmesi gerekiyor. Eşcinseller, engelliler, beyaz olmayanlar, farklı kültürel arka planlara sahip insanlar vs. Ayrıca kendisinin Mısırlı bir babanın çocuğu olmasından mütevellit sahip olduğu esmer ten, kendisine havalımanlı kuyruklarında hep ekstra güvenlik önemli ve kontrolleri olarak geri dönmüş. Bizzet eşitsizliğin içerisinde geliyor yani. Bu vesileyle Rami'nin yurtdışında epey vakit geçirdiğini, senenin sadece 40 günü Hollanda'da olduğunu da ekleyeyim.



Türkiye Macerası

Neredeseyiz yeryüzünde adım atmadığı ülke kalmayan Rami İsmail, Tuncel ve Bahçeşehir Üniversitesi BÜİG işbirliğinde, 2014 yılında düzenlediği mobil oyun atölyesi 'Geleceği Yazanlar' kapsamında ülkemizde de gelmiş. Oyun yapımı konusunda ülkemizin büyük fırsatları barındırdığı, birçok başarıya ve umut vasıtasıyla geleceğimizin olduğunu ve bu işleri yerli talentolarla yapmaya imkânı bulunduklarını alana örnek, bu konuda heves yapan tüm vatandaşların yönleneceğine ve serpinçli tamdır. Bu denli çok illayit geçip günün ve işinin ehliliyle geleceğimizi Rami İsmail'in söylediği gibi gaza getirdi elbette. Daha fazlası için bu videoya bir göz atabilirsiniz: tinyurl.com/ogs-102-ismail



Rami İsmail

HEM YAPIMCI HEM DE GEZGİN BİR ÖĞRETMEN

İlhan Ç. Asmaz

Hepimiz hayatımızın bir döneminde de olsa adına "kariyer günleri" denen köftü etkinliklere katılmaya zorlanmış yahut en azından bir kere konunun sözde danışmanları ve rehberleri tarafından sorguya çekilmişizdir. İndie topluluk dendiğinde aklı gelen ilk isimlerden biri olan Rami İsmail de, bu danışman/rehberlerine benzeyen nasihatları ve kariyer günlerindeki frontman'leirinkini fena halde anımsatan sahne performanslarıyla aklı o günleri getiren bir kişi. İnternette, kariyeri ve deneyimleriyle ilgili sayısız üniversite-fuar semineri bulabiliyoruz; sosyal medyayı ve kendi blogunu ürktükten bir istihla, etkin şekilde kullanıyor ve dürüst olmak gerekirse ilk bakışta tüm bu didaktik tonu insana birazıcı itici geliyor. Ama esasında bu durum sadece 'ilk bakışta' böyle. Zira onu tanıdıkça fark ediyorsunuz ki aslında Rami, umutsuz ve keşfedilmeyi bekleyen geliştiricilere ve meraklı oyunculara ulaşabilmek, yani sektörün bu görece demokratik bileşenini - indie topluluğünü - daha da sağlamlaştırmak için dört dönen bir gönüllü. Hazırsanız hikâyeyi başa saralım ve bu gönüllü kahramanın oyun dünyasında adimadığı yolları, biz de satırların yardımıyla yürümeyle deneyelim.

KÖTÜLERİN DÜNYASINDA...

1988 yılında Mısırlı bir baba ve Flaman bir annenin çocuğu olarak Hollanda'da dünyaya geliyor; bu iki kültürlü aile ortamında, kısa sürede programlamayla hemhal oluyor. 6 yaşında QBASIC ile programlamaya giriş yaparak farklı bir "kariyer" edineceğinin sinyallerini erken yaşta veriyor. Okul yıllarına, kendi tabiriyle 'genelde kafası az buçuk çalışan, standartların dışında kalan' çoğu çocuğın karşılaştığı 'bullying' yani diğer öğrenciler tarafından rahatsız edilmesi damgasını vuruyor. Yine de bu tatsız sürecin ismail'e öğrettikleri, onun geleceğinde yapıcı rol oynayacak etmenlere dönüşüyor bir müddet sonra: Toplumun dayattığı normların dışında da var olabilmeyi, kısacası kendisi olmayı beceriyor ve başkalarının absürd diye tanımladığı hayallerine sıkı sıkıya tutunmayı öğreniyor. Kendisini keşfetmek ona başarının kısa sürede tattırıyor; lisede türlü tacize maruz kaldığı sınırdı değiştirmek için kasıtlı olarak sınıvlarından düşük not alarak başka sınıfa transfer olduğu ertesi yıl, dönem sonu konuşmasını yapmak kendisine kalıyor.

Programlama ve oyunlarla bu kadar ilgili olduğundan ve ülkesinin eğitim imkânlarının

da sayesinde, Utrecht'teki HKU University of the Arts'ta oyun tasarımı bölümüne girmeyi tercih ediyor Rami. Eh, İsmail'in mezun olmayı bekleyeceğine mi düşündünüz? Rami bir gün elbette kendi oyunlarını geliştirecekti ama bunun için okulun bitmesini beklemeye niyeti de değildi pek. O kadar da sevmediği ama tipki onun gibi okulu bırakmaya kararı Jan Willem Nijman ile üniversite sıralarını geçmiştire bırakmaya karar vererek, kendi şirketleri Vlambeer'i kuruyor 2010 yılında.

"Aslında yaptığımız iş hiç akıllı kârı değildi" diye kabul ediyor Rami. Yine de her zaman söylediği "bir şeyi öğrenmenin en iyi yolu, konuya dair kitapları okumak değil bizatihi o işi yapmaktır" sözünü hatırlarsak, Rami'nin temel motivasyonunu anlamak daha kolay hale geliyor. Üstelik bu işi yaparken biraz fazla rahattır: Orneğin, Vlambeer ismini ve muhtemelen sarhoş halde çıktıkları bir defterde tesadüfen görüyor ve 'tamam kullanalım madem' diyorlar. İkili rahat olmasına rahat ancak aynı zamanda oldukça üretken. Şirketi kurduktan kısa süre sonra, hem özde indie dünyasında hem de genelde tüm oyun dünyasında onları tanımak hale getirecek büyük başarıları ulaşıyorlar. İlk oyunları olan ve





ZAMAN ÇİZELGESİ

2010 Vlambeer adlı indie şirket Rami İsmail ve JW (ikili) tarafından kuruluyor ve aynı yıl Super Crate Box ve web tabanlı olarak Radical Fishing piyasaya çıkıyor. Bu iki oyun Rami ve JW'yi ufaktan ünlü yapmaya başlıyor. Ayrıca SCB'nin 2012'de Commodore 64'te port edilmesi şeklinde de ilginç bir bilgi var.

2011 Super Crate Box Uluslararası Bağımsız Oyunlar Festivali'nde finalist olmayı başarıyor. Ayrıca Ekim ayında ekibin geliştirdiği Serious Sam: The Random Encounter piyasaya çıkıyor. Çok yüksek notlar almaya başlıyan portofolyounda saygın bir iş olarak yerini alıyor bu oyun da.

2011-2012 Bu yıllar Vlambeer'in üretkenliğin klon savşaları nedeniyle düştüğü ve az kalın sektörden tamıyla kopmasına ramak kalan yıllar. Neyse ki Rami ve JW depresyondan çıkmayı başarıyor ve kenjan yaratıcılarına tekrar sağlam kılıyorlar.

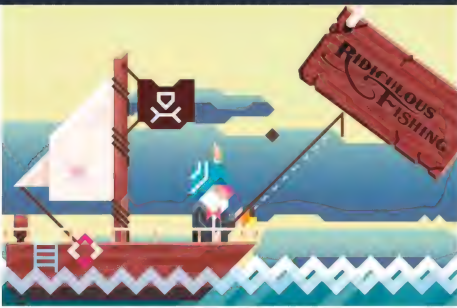
2013 Ridiculous Fishing piyasaya çıkıyor ve ödülleri topluyor. Kelimelerin tam anlamıyla Rami'nin omuzlarından ağır bir yük kalkıyor. Balık tutma olanağı yeni bir soluk getiren oyun, yaratıcı mekanikleriyle dikkat çekiliyor.

2014 Deniz savşalarını konu alan ve oldukça eğlenceli bir shoot 'em up olan Luftrausers piyasaya çıktı. Aynı yıl Rami'nin Türkiye'ye gelip buradaki oyun geliştiricileriyle buluştuğunu da not edelim.



Post-apokaliptik bir kurguda mutantların taht savaşına anılan (I) Nuclear Throne piyasaya çıktı. İlk olarak 2013'te Mojam etkinliğinde 72 saatlık bir sürenin sonunda prototip aldığı yorumlardan ötürü Rami ve JW, NT'yi tam bir oyuna dönüştürmeye karar verdiler, çok da iyi yaptılar.

2015



2010 yılında piyasaya sürdükleri *Super Crate Box*, bir sonraki sene Bağımsız Oyunlar Festivali'nde tasarım dalında mükemmellik ödülü için finale kadar çıkmayı başlıyor.

ŞİRHİLİ SÖZCÜKLER: RADICAL FISHING

Super Crate Box'i geliştiren, Vlambeer bir yandan da *Radical Fishing* isimli oyun üzerine çalışıyor. Aynı yılın Aralık ayında *Radical Fishing* tarayıcı tabanlı bir oyun olarak internet alemine düştü. Bu arada hatırlarsanız, 2010 yılı iPad'in henüz çıktığı ve iOS'un yeni yeni dikkat çekmeye başladığı bir dönemdi. Dolayısıyla Rami ve JW oldukça beğeni toplayan oyun yakın gelecekte, iOS platformu için yeniden geliştirilmeyi kafalarına koymuşlardı bile. Aynı esnada, yavaş yavaş oyun sektöründe dikkat çekmeye başladıklarından, *Devolver Digital* isimli yayıncı firma yeni bir *Serious Sam* oyunu teklifiyle Vlambeer'in kapısını çaldı.

İsmail ve JW teklifi kabul ederek *Serious Sam: The Random Encounter* üzerinde çalışmaya başladı ama bu esnada hiç beklenmedik ve Rami'yi neredeyse sektörden kopma raddesine getirecek denli can sıkıcı bir şey oldu: *Gamernauts* isimli bir firma *Radical Fishing* klonu, *Ninja Fishing* isimli başka bir oyun çıkardı.

Ninja Fishing App Store'da kısa sürede hit haline geldi ve takip eden dönemde, kendi emeklerinin çalındığını düşünen İsmail uzun sürek bir depresyon haline saplandı maalesef. Koca bir Global Game Jam kaçırıldıkları dönemi Rami şöyle anımsıyor: 'Öğrendim ki üretkenlik dediğimiz şey aslında o kadar da sağlam değil, aksine olabildiğince kırılabilir bir şeymiş.'

Neyse ki bu konu savşaları meselesine takılı kalmayıp, oyun yapma tutkusunu çürükten kurtarıyor Rami. *Serious Sam* üzerine çalışılarken çıkardıkları pek çok mini oyunun en ünlüsü *Luftrausers*'in devamı *Luftrausers*, Rami ve JW'nin kaçbettikleri motivasyonu ikiliye geri getiriyor. Bu arada *Radical Fishing*'i yaşatmaya karar veren ekip, oyunun iOS versiyonu *Ridiculous Fishing*'i de 2012 yılında Bağımsız Oyunlar Festivali'nde tanıttı. *Ridiculous Fishing* 2013'te piyasaya çıktığından hem Vlambeer'in sektördeki yerini sağlamlaştıyordu

hem de ekip onları neredeyse sektörden koparacak denli derinden etkileyen kötü bir anının tutsaklığından kurtuluyordu; ayrıca oyun Apple Yılın Oyunu ve En İyi Tasarım Ödülü gibi ödülleri topluyordu. Çıkarıldıkları sayısız oyunun ve *Ridiculous Fishing*'in dışında, Rami ve JW'ye sektöre geri dönme hırsını veren *Luftrausers* (2014) ve geçen sene çıkan *Nuclear Throne* da aklıda kalan yapımlar olarak sıvırlıyordu.

Bugün Rami İsmail oyun geliştirmeye ayırdığı vakit kadar dünyayı da gezerek başka oyun geliştiricileriyle kendi deneyimlerini paylaşıyor ve oyun sektörünün sözde zorluklarına meydan okuyor. Büyük şirketlerin çarpıştığı, inanılmaz meblağların döndüğü klasik

şartlarda, pek çok amatör geliştiricinin kapısını dahi aralayamayacağı bu büyüklü dünyayı daha fazla kişiye erişilebilir kılmak adına azımsanmayacak bir çaba sarf ediyor. Örneğin başka indie yapımcıların kendi işlerini tanıtmalarını kolaylaştırmak için geliştirdiği presstit bu çabanın sadece ufak bir parçası. Burada söz konusu olan çığ bir mütevazılık ya da kör bir idealizm de değil aslında, Rami sadece şu basit formülün işlerliğine gönülden inanıyor o kadar: Başkalarına yardım etmek, aslında en başta kendine yardım etmektir.' Bu gezgin çelebi halinden elde ettiği kazanç ise bu formülle birer bir uyuyor: Batılı olmayan ülkelere konuşma yapmaya gittiğinde, çok ekstrem durumlar olmadıkça ücret talep etmiyor; ama kimi durumlarda geliştirdiği oyunlarda ona katkı sağladık bir çok yeni geliştiriciyle irtibat sağlamış oluyor.

yardım etmektir.' Bu gezgin çelebi halinden elde ettiği kazanç ise bu formülle birer bir uyuyor: Batılı olmayan ülkelere konuşma yapmaya gittiğinde, çok ekstrem durumlar olmadıkça ücret talep etmiyor; ama kimi durumlarda geliştirdiği oyunlarda ona katkı sağladık bir çok yeni geliştiriciyle irtibat sağlamış oluyor.

SANA ŞİMDİDEN BORÇLUYUZ

İki bambaşka kültüre yoğunlaşmış, kafası farklı çıkıyor diye ilk gençliğinde defalarca taciz edilmiş ve ustalık eseri addedilebilecek oyunu başkaları tarafından kopyalanmış bir programcının oyun sektörüne, firsat eşitliğini ve herkesin söz söyleyebileceği bir kamusalı getirmeye soyunmasına bir saygıdır. Rami ve JW'nin ilk etapta *Super Crate Box*, *Ridiculous Fishing* ve *Nuclear Throne* gibi şahane oyunlar ama yakın gelecekte daha fazlasını göreceğimizden de şahsen hiç kuşku yok.

“Üretkenlik dediğimiz şey aslında o kadar da sağlam değil, alabildiğine kırılabilir bir şeymiş.”



Ormasa da olur



Gelse de oynasak!



Öluyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ



KONSOLA ÖZEL OYUNLAR

KONSOLLAR OYUN İSTİYOR!

Eskiden konsol hayranı olmanın, taraf seçmenin bir anlamı vardı. PC zaten bağımsız ve özel oyunlar toplamında devasa bir oyun yelpazesine sahip olarak bu savaşı dışarıdan izleyen zengin insanı gibi olsa da Sony ve Microsoft'un taraftarları canla başla birbirlerine saldırdılar.

Çünkü bir zamanlar, konsola özel oyunlar akardı. Durmazdı. Kendinizi kestiğiniz zaman da kanınız ya mavi ya da yeşil akardı konu oyunlar olduğunda.

Ama çıkışlarının üstünden 2,5 yılı aşkın süre

geçmesine rağmen hâlâ toz toplanan birer cihaz muamelesi görüyor PS4 ve Xbox One'larımız. Hayır, çıkan onca oyunu bilmiyoruz değilim, kasıtlı olarak yok sayıyorum sadece. 1080P ve 60fps'lik görüntüyü hesaplamakta zorlanan iki cihazımız var ve sağlam bir PC'nin yanında utanmaya muhtaçlar. Utançlarını üzerlerinden atıp parladıkları an ise kendilerine özel (exclusive) oyunların geldiğinde oluyor ancak.

Hani konsolun potansiyelini sonuna dek kullanan, onun satış argümanı olacak kadar kaliteli olan oyunlardan bahsediyordum. İşte 2016'da biz Oynugezer olarak böyle oyunlar

görmek istiyoruz. Büyük yapımlardan, sürükleyici hikâyelerden beslenmek istiyoruz. Kanat altına alınan bağımsızları değil de kallavi parayla ortaya konmuş kaliteli işleri görmek istiyoruz yani. Ama elimizdeki yelpaze çok dar, çok kısır. İki konsolda da neler olduğuna şöyle bir dönüp bakın istedim. Çünkü biz baktıkça içimiz kararıyor:

■ **UNCHARTED 4: A THIEF'S END (PS4):** Nathan Drake'in son macerası, Uncharted serisinin ise yeni bireyi ertelene ertelene bir hal oldu. Artık Mayıs ayında çıkacak diye bekliyoruz, yine gecikmezse eğer.

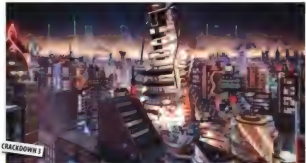
■ **CRACKDOWN 3 (ONE):** Çok oyunculu modundaki muthiş yıkım fiziğiyle dikkat çeken oyun, Xbox'ın iki önemli oyunundan biri. Quantum Break'ın PC'de boy gösterdiğini gördüğümüz için listenin daha da üstlerine çıkması durumunda. Umuyoruz ki 2016'da oynayacağız.

■ **HORIZON ZERO DAWN (PS4):** Guerilla Games bizi 1000 yıl kadar geleceğe götürüyor bu açık dünya aksiyon oyununda. Mekânîk dinazorların kol gezdiği dünyanın çıkış tarihi belli değil daha.

■ **GEARS OF WAR 4 (ONE):** Marcus'un oğlu JD Fenix ile oynayacağımız Mart ayında öğrendiğimiz Gears of War 4 de yine hem hevesle beklenen hem de çıkış tarihi belirsiz oyunlardan.

■ **THE LAST GUARDIAN (PS4):** Açıklanışının üstünden yedi yıl geçmiş olan The Last Guardian, eğer plan tutarsa bu yaz piyasada olacak. Ama olmazsa adım adım Duke Nukem Forever'i gölgede bırakacak seviyeye yaklaşacak.

Evet, şaka değil. 2016'da çıkacakı kesin(fimsi) oyunlar listesi bu kadar. Tabii buraya Re-Core, No Man's Sky, Inside, PS VR oyunları, Cuphead gibi daha ufak isimleri doldurup listeyi şişirmeyi deneyebilirsiniz. Ya da Quantum Break, For Honor, Deus Ex: Mankind Divided, FF XV, Doom, Dark Souls 3, Mirror's Edge: Catalyst gibi multiplatform (en azından PC'ye de çıkacak olan) oyunlardan bahsederek kendinizi rahatlatılabilişiniz. Ama hüznünlü bir gerçekle karşı karşıyayız arkadaşlar: aldığımız konsollar sadece yazıl birer PC'den ötesi olabilmis değil bugüne kadar. Üstelik çok oyunculu hizmetleri paralı, oyunlar tekil fiyatta daha pahalı, yazıl birer PC... Gözler yaşı, kalpler kırık bu kıyılarda ey Sony, ey Microsoft. Durumun farkında mısınız acaba? -Sarp





UNFORESEEN

GİST'te oynadığım, müthiş potansiyel gördüğüm ama bir türlü iletişimi kuramadığımız için geçen ayki makaleye yetişmeyen bir oyundan bahsedebiliriz. Evet, AAA oyunların yer aldığı BB'de hem deli Çünkü Unforeseen, korku ve bulmacayı seven insanlar için "ikişer bir arada" tadında bir güzellik. Üç kişilik Iron Stake ekibi bize aslında kaybolan hafızasını geri kazanmaya çalışan bir karakterin hikâyesini anlatıyor. Kış gibi gözükten bu hikâyeye, tabii işlenişle zenginleşecek ve zorlayıcı bulmacalar tam da bunu yapıyor. Bir bulmacayı çözmek için uğraşırken yan taraftan sürünen yaratıcı fark etmenin zevk mi acı mı vereceğini şimdilik bilemiyorum tabii (hayır, hâlâ sevmiyorum korku oyunlarını arkadaş). Birinci kişi kamerasından oynanan ve Unity 5'in tüm niteliklerinden yararlanmaya çalışan Unforeseen'in hâlâ uzun bir yolu var aslında ama sadece üç kişilik bir ekibin ortaya koyduğu bu işin derinliği şimdiden inanılmaz. Steam Greenlight'ta yakında boy gösterecek kendisi, sonrasında da 2016'nın son çeyreğinde piyasada görülebileceği umuyorum ki. Ama geçen sayda bahsettiğimiz GİST oyunlarının ve Unforeseen'in isimlerini bir kenara not edin. Benden söylemesi. -Sarp



Ö Tür: Macera Ö Yapım: Iron Stake Ö Doğrüm: Steam
Ö Platform: PC Ö Çıkış Tarihi: 2016 son çeyrek



KNIGHTS AND BIKES

Media Molecule'ü biliyorsunuz: PlayStation için olabilecek en sempatik oyunların yapımına kendini adanmış, sempatik İngilizler. Bir diğer deyişle, ilk 2 LittleBigPlanet ve Tearaway'ler... Peki Foam Sword'u biliyor musunuz? Knights and Bikes'i görene kadar ben de bilmiyordum ama Media Molecule'den kopup yine akide şekeri gibi bir oyun yapmak üzere Kickstarter'dan fonunu toplayan bir ikili kendileri. Knights and Bikes ise, nasıl desem, aslında akide yekerinden ziyade leblebi tozu gibi... Tümöyle 80'ler sonu - 90'lar bağı çocuklarının anlarını canlandırmaya odaklanmış bir tema ve tabii yine çok eğlenceli bir oynanış üstüne kurulu her şey. 1987

yılında, yaşadıkları adayı turizmden ve bazı mistik düşmanlardan kurtarmaya çalışan çocukların hikâyesini anlatan oyun, co-op bir macera. Düşmanları çamura saplamak, frizbiyle bayıltmak, mızraklar eşliğinde bisiklet şövalyeliği yapmak gibi tam "çocukça" işlerimiz olacak Knights & Bikes'ta.

Eldin yaratıcılığı ve hikâyenin tabiiği konusunda hiç şüphemiz yok ama oynanışın neye benzeyeceğini görmeden çok iddialı konuşmamak lazım. Sonuçta çocukluk anlarından bahsediyoruz, o hayal dünyasını tuğlarla debelenerek ya da çeviremediğimiz bir kamera yüzünden ölüp durarak mahvetmeyelim. -Serpil

Ö Tür: Macera Ö Yapım: Foam Sword Ö Doğrüm: Sony
Ö Platform: PS4 Ö Çıkış Tarihi: Bilemiyoruz



PARAGON

BİZE DE Mİ MOBA? -TARİK KAPLAN

Söz konusu yeni bir MOBA olduğunda ilk sorulması gelen soru "Neden?" oluyor. Her zaman desteğe ve geliştirmeye ihtiyaç duyan bir türe, üstelik de oyuncu kitlesinin çok büyük bir bölümünü iki-üç büyük yapıma bölmüş olan bir türe giriş yapmak iyi bir fikir mi? Evet, çok popüler bir oyun tipi ama bu riski almaya gerçekten değer mi?

Piyasadaki en iyi oyun motorları arasında yer alan Unreal Engine'in ve Unreal Tournament gibi oyunların yapımcısı olarak tanıdığımız, MOBA konusuyla ise hiç ilgisi olmadığımız zannettiğimiz Epic Games soruya "Evet, değer" yanıtını vererek bizi şaşırtıyor.

Epic Games imzalı Paragon nasıl bir şey peki? İlk bakışta tam bir shooter havası veren bu oyun aslında Unreal Engine'in tüm kapasitesini kullanarak yapılmış safkan bir MOBA. Evet, Paragon görüleceğinin en yalın MOBA oyunlarından biri. Türe öyle aman aman bir yenilik getirme

amacı yok; üç koridorlu tek haritasıyla, koridorlar arasında kalan orman bölgesiyle, mavi - kırmızı geliştirmeleri ve oyuncu klasmanlarıyla tüm hedefi türün klasik bir örneği olmak olan bir yapımdır. Benzerlerinden farklılaştığı sadece birkaç ufak nokta var; alışık olduğumuz stratejik görüş açısını sağlayan üst kameranın üçüncü tekil hale dönmüş olması (biziz. Smitte) ve haritaya yerleştirilmiş bazı taktiksel ekler gibi. Ve tabii Unreal Engine... Bolca Unreal Engine...

FARKLI BİR KİTLEYE OYNAMAK

En küçük payın bile aslanın ağzında olduğu bu piyasada hayatta kalabilecekleri mi diye düşünüyor insan ister istemez. Bu sorunun cevabı, oyunun PC ile birlikte PS4 için de yapıyor olmasında yatıyor kısmen. PS4 için hâlihazırda bildiğimiz hiçbir MOBA oyunu yok. Paragon da bu konuda bir ilk olmayı ve konsol oyuncularını da bu türe çekmeyi istiyor. Üstelik bilgisayar oyuncularına konsol oyuncularının aynı maçta bulunabilmesi, yani çoklu platform özelliği de olması

bu konuda ellenni epey güçlendiriyor. Eğer Epic doğru reklam yapar ve konsol oyuncularını kendine çekmeyi başarsa, bu uzun soluklu bir maratona başlangıcı olabilir.

Tabii işin içine konsol girdiğinde bilgisayar oyuncularının daha avantajlı olması kaçınılmaz. Sonuçta fare+klavye ikilisi geçebilen bir kontrolör çıkmadı henüz piyasaya (sen de üzdün Steam Controller). Yapımcılar konunun üzerinde bolca düşündüklerini ve mekanikleri buna göre ayarlayacaklarını söylüyorlar. Oyunu sadece PC'de oynama şansım olduğundan DualShock 4 ile nasıl bir deneyim yaşadığımı tam bilmiyorum fakat karakterlerin yetenekleri konsollara da gayet uygun şekilde düzenlenmiş gibi görünüyor.

Oyunun tutup tutmayacağını belirleyen çok önemli bir detay daha: Paragon oynaması ücretsiz bir oyun. Oyun içindeki gücünüzü etkileyecek olan hiçbir şey de gerçek parayla satılmıyor.



Horita düz bir koridor değil, bildiğin topografik çeşitliliğe sahip. Çukurluk, tüneller...

yalnızca karakter kostümleri gibi kozmetik türlerini gerçek parayla alabiliyorsunuz. İçin içerisinde hiçbir şekilde "kazanmak için öde" mantığı olmayacağını ısrarla belirtiyor yapımcılar. Gerçi şu an oyuna erkenden ulaşmak isteyenler için Founder Pack'ler satılıyor ama bu geçici bir durum (ya da fena kandinilyonuz :) Eger açık beta'ya kadar beklemek istemezseniz 205'dan başlayan paketlerle aksiyona erkenden dâhilabilirsiniz.

SAVAŞ ALANIMIZLA TANIŞIN: AGORA

Muhteşem görünümlü haritamıza gelelim... Stratejik derinlik sağlamsa için eklenen ufak detaylar dışında oldukça klasik bir üç koridorlu harita yapımız var. Bu detaylardan biri haritadaki yükselti farkları. Her koridorun kenarlarında ve ormanla koridorların bağlandığı noktalarda bulunan ufak tepe ve çıkıntılar savaş anındaki hareketlerinize çeşitlilik katarken hareket alanlarınızı da genişletiyor. İçine yirdiğinizde eğri o an savaşta değişiminiz görünmez olmanızı sağlıyor sırt çemberleri de buna eklenince kovalanacaklar daha da eğlenceli hale geliyor. Haritanın bir diğer özgün özelliği ise "harvester"lar. İki takımın da ormanında ikisi tane bulunan harvester noktaları, harvester key adlı karta sahip kişiler tarafından kurulabiliyorlar. Daha sonra belli aralıklarla CXP (ne olduğunu açıklayacağım) biriktiren bu toplayıcıları belli oranda CXP alabiliyorsunuz. Özellikle orman kahramanları için eklenmiş bir özellik olarak görünse de bir harvester, onu kuran takımındaki herkese yarar sağlıyor.

Oyunun ne kadar güzel görüldüğünü zaten resimlerden ve videolardan gördüğünüzü eminim. Burada kaplamalar üzerindeki ışık yansımalarından, renklerin canlılığından, efektlerin ne kadar güzel görüldüğünden bahsetmenin çok bir anlamı olmayacağından o kısım e geçiyorum. Ama şunu söyleyebilirim, tanıtım videosunda gördüğünüzü her şey oylan içi görüntü ve oyun alfa aşamasında bile gördüğümüzden ne deyse kusursuz. ... Harita o kadar iyi ki, oyunu

bir süre oynamadıktan sonra bu durum bir soruna dönüşmeye başlayabiliyor.

MOBA oyuncuların, oyunda ustalıkla rakipleri ve çevreyi açık bir şekilde görmenin ne kadar çok şey değiştireceğini bilir. Sadece yarım saniyelik bir gecikme rakibinize büyük bir avantaj vermenize, hatta bazen oyunu kaybetmenize bile sebep olabilir. Paragon da rekabetin bu denli önemli bir türün mensubu olarak kulübün bazı temel kurallarını en baştan kabul etmek zorunda ki "açıklık" MOBA'lar için tam da böyle bir kural.

Kazanarı belirleyen şeyin oyuncu tecrübesi olduğu bir oyundan bahsediyoruz. Yeteneklerin bekleme süreleri, animasyon başlangıçlarıyla aktif olma arasındaki aralık gibi ufak detaylar oyuncular ustalıkla kazanını belirleyecek olan asıl etkenler haline gelir. Bu aşamada grafiksel anlamdaki bağanın önemi kalmıyor.

KARAKTERLER

DEKKER [SUPPORT/MAGE]

Genel olarak yetenekleri hareket hızı değişimine odaklanan bir destek karakteri. Uzun menzilli normal vurulara sahip ve enerji gücüyle güçleniyor. Ustasıyla rakiplerini belli bir alana geçici olarak hapsedebiliyor, dostlarına hareket hızı veren alan etekli büyüler var.

FENG MAO [ASSASSIN/]

Sürekli düşmanlarının burnunun dibine girmeye odaklı bir dövüşçü. Hareket kabiliyetini artıran ve yakın dövüşte kendisine avantaj verecek katkanlar açmasını sağlayan yeteneklere sahip. Fiziksel hasar vuruyor. Özellikle az canlı rakipler için korkulması bir karakter.

GADGET [MAGE]

Minion temizleme konusunda usta bir mage. Enerji gücü odaklı saldırı ve yetenekleri var. Alan etekli büyülerle rakiplerinin hareketini yavaşlatma konusunda oldukça başarılı.

GIDEON [MAGE]

Tamamen hasar odaklı bir mage. Çok yüksek enerji hasarı vuran yetenekleri ve çevresindeki rakipleri kendisine doğru çekerek belli bir süre hasar veren ultiyle oyundaki en güçlü karakterlerden biri.

GRUX [FIGHTER/TANK]

Can ve fiziksel saldırı odaklı bir tank. Rakiplerini kendisine çekebiliyor ve üzerlerine hücum edebiliyor, ultiyle gelen sersemletme etekli de onu kitle kontrol konusunda önemli bir yere koyuyor. Kanama etekli veren saldırıları da cabası.

Bu dünyaya bakan ve muhteşem görülmeyi söyleyin...



• KARAKTERLER •

HOWITZER (MAGE)

Alan etkili enerji hasarı vuran yetenekleri ve uzun menzilli koridor da zafer kazanmak için uygun bir seçenek. Enerji hasarı vuruyor, yetenekleriyle rakibini sıkıştırıyor.

KALLIAN (ASSASSIN)

Yüksek hareket kabiliyetine sahip bir suikastçı. Görünmez olma yeteneği, yüksek hareket hızı ve kanama etkisi veren vurulan onu bir anda ortaya çıkan ölümlük bir karakter haline getiriyor.

MURDOCK (MAGE)

Daha çok markaman görünümü olsa da enerji hasarı vuruyor. Özellikle haritanın herhangi bir noktasına etki edebilen ulti'yle rakiplerine son vuruş yapmada oldukça başarılı bir karakter.

MURIEL (SUPPORT/MAGE)

Ultisiyle herhangi bir dostunun yanına anında gidebilen bir destek karakteri. Dostlarına kalkan ve hareket hızı veriyor ve rakiplerini yaygınlatan alan etkili yetenekleri var. Enerji hasarı vuruyor.

RAMPAGE (FIGHTER/TANK)

Özellikle ormana girmesi için tasarlanmış bir fiziksel saldırı karakteri. Rakiplerini sersemletebilmesi, hareket kabiliyetini artıran sığınma özelliği ve çok yüksek hasarları tanklamasını sağlayan ulti'yle hem hasar verip hem tank olabilir.

SPARROW (MARKSMAN)

Ağırdık, klasik bir okçu karakteri. Fiziksel saldırı odaklı, yüksek hasar vurmaya yarayan yeteneklere sahip. Kaçış olaması onu çoklu karakter için kolay hedef yapıyor.

STEEL (FIGHTER/TANK)

Yüksek dayanıklı özelliklere sahip olan, alan etkili hasar vurabilen bir tank. Rakiplerinin mermilerini durdurun kalkanı ve alan etkili sersemletme sağlayan ulti'yle tankuna çokça sepanek sunabilen bir karakter.

TWINBLAST (MARKSMAN)

Tamamen yüksek hasar vurmaya odaklı bir marksman. Hareket kabiliyetini artıran bir kaçma yeteneği olması onu diğer zayıf karakterlere göre daha güvenli kılıyor.



Kendini sadece onlarla değil yüzlerce, hatta binlerce saat oynatması gereken bir oyun bu. Grafikler gerçekten çok hoş evet, ama insan gözü en güzel görüntüye bile çabuk alışıyor. İşte. Nitelik onuncu maçın ardından çevrenin ne kadar güzel göründüğünü tamamen göz ardı etmişim bile.

İşte bu noktada o güzel efektlerle havayı patlamalar bana engel olmaya başladı. Her normal vuruşun ekranında uçan kıvılcıklar çıkarması giderek daha çok dikkatimi dağıttı. İşte bu yüzden görsellik önemli de olsa asla birinci planda olmamalı. Oyunun cilası gerçeklemede önce efektlerin biraz azalması iyi olabilir bu yüzden.

SEN TUTUYORSUN. SEN VURUYORSUN. SEN DE İTİYORSUN

Gelelim oyun yapısına. Her karakterin, bir ulti'atmak olmak üzere 4 yeteneği bulunuyor. Temel iki yetenek 5. seviyeye kadar geliştirilebilirken, normal vuruş, ulti'atmak ve son yetenek 3. seviyeye kadar geliştirilebiliyor. Maç içindeki seviye sınırımızda 15.

Eya sistemi'ni yerine geçmesi için kurulmuş olan kart sistemi oyunun en çok merak edilen yönlerinden biriydi. Başlangıçta çok kafa karıştırıcı gibi görünen bu sistemi sahnenin oldukça iyimser ve yutucu buldum. Kartlar League of

Legends'in rün ve kabiliyet sistemiyle Dota 2'nin daha detaylı eya geliştirme sisteminin bir sentezi gibi düşünülebilir. Hem oyundan önceki hazırlıklarınızı yaptığınız hem de oyun içindeki gidişatınızı belirleyebileceğiniz seçenekler sunan geniş ve basit bir yapıya sahipler.

Kartlar oyun içerisinde kendi üssünüze gittiğinizde alabileceğiniz ve temel özellikleriniz yükselten eşyalar aslında. Her kartın üç geliştirilebilir bulunuyor. Her dönüştürme yeni bir kart almak yerine elinizdekileri istediğiniz özelliklerde kriftaller ekleyerek geliştiriyorsunuz. Bu kriftaller (aslında geliştirme kartları ama kafa karışıklığı olmasın) oyun içerisinde öldürdüğünüz minion ve rakiplerden düşen Card Experience'larla (CXP) alınıyor. Yani bir minion ya da düşman öldürdüğünüzde ya da kendi takımınızdan birinin kurduğu harvester'a gittiğinizde, normal tecrübenin yanı sıra bir de kart tecrübesi kazanıyorsunuz. Bu CXP'ler kartları ve gelişimlerini almak için kullanılıyor. CXP'ler eğer minion'lara son vuruş yapılabilseniz doğrudan hanenize yazılırken, son vuruş yapmayı başaramazsanız daha az miktarda olmak üzere turuncu boncuklar halinde yere düşüyor. Üzerlerinden geçerek bu boncukları toplayabiliyorsunuz.

Bir maç girmeden önce her kahramanın destelerini ayarladığımız bir kart sayfası var. Burada sahip olduğumuz kartlardan kah-



Paragon'da stratejik odalar önemli noktalar.

OF O NE GÜZEL HAREKETLİ KEŞKE KAYDETSEYDİM!

Merak etmeyin, o dert burada yok! Paragon oynadığınız her maç anında yeniden izleyebileceğiniz şekilde kaydediyor ve en güzel anları paylaşmanızın imkân sağlamak için kendi içerisinde bir GIF yapım aracı bile sunuyor. Epic Games iyi bir oyuncunun egosunu okşamamın önemini şimdiden kavramayı anlaşılan.

BENİM TOST MAKİNESİ KALDIRIR MI?

Düşük ayarlarda evet. Oyun gerçekleri iyi bir sistem istiyor gibi görünse de optimizasyonu epey iyi olduğundan düşük sistemlerde bile akıcı şekilde çalışabiliyor. Grafiklerden kıskak çok ideal olmasa da oyun orta kalibre bilgisayarların dahi 60 fps alabileceği bir şekilde piyasaya sürülecektir. Şöyle: tinyurl.com/ogz102-paragon

KART SİSTEMİ, HEM MAÇ İÇİNDE HEM DE MAÇ DIŞINDA STRATEJİ KURMANIN YENİ BİR TARİFİ GİBİ

ramanlara özel desteler kuruyoruz ve bir maça girdiğimizde hangi desteyi kullanmak istediğimizi seçip, maç boyunca o desteye koyduğumuz kartlarla ilerliyoruz. Her karakterin başlangıçta rolüne uygun olarak verilen başlangıç desteleri de var. Kart desteleri sadece oyun oynadıkça kazandığımız Reputation puanlarıyla alınabiliyor. Karakterleri seviye atlattıkça kazandığımız ödüllerle ya da günlük görevlerle de belli kart desteleri kazanabiliyoruz.

Bir karakterde ustalastıkça onunla seviye artırırsınız ve her seviyede çeşitli ödüller kazanıyor, sonunda ustalık aşamasına gelebiliyorsunuz. Her karakterde 5. seviyeye ulaştığınızda Challenger, 10. seviyeye ulaştığınızda ise Master olmaya hak kazanıyorsunuz. Belli bir reputation puanı kullanarak girdiğiniz bu mücadelelerden başarıyla çıkarak o karaktere özel bir koruma de kazanabilirsiniz.

YAŞAYACAK MI PEKİ DOKTOR?

Oyunun henüz alfa aşamasında olduğunu ve her şeyin değişebileceğini unutmamak gerek. Şimdilik oynatış konusunda büyük bir ağırlık olduğu bir gerçek ama bu durum büyük olasılıkla değişecektir. En tek tarafı geçen maçların bile minimum 25-30 dakika sürdüğü, ortalama maç süresinin 35-40 dakikalara ulaştığı bir yapı pek çekici değil şu halide. Bu sürelerin düzenlemelerle biraz daha kısaltılacağını umuyorum.

Paragon "bomba gibi" gelsin ya ama rahatlıkla "güzel olacak güzel" diyebiliyorum. Eğer Epic Games oyuncularından aldığımız geri bildirimleri şu ana dek yaptığı iyi dinlemeye devam eder ve topluluğu temiz tutmaya başarsa, özellikle konsol oyuncularından büyük bir kitle yaratabilir. Kim bilir, belki ileride Twitch'te bile en çok izlenen oyun olur? 🍷

Her 3 haftada bir yeni karakterler geliyor. Yeni tutulabilir bir oyunla gerçeklik oluşturma potansiyeli çok.



Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

YILLIK ABONELİKTE DİJİTAL DERGİNİZ *BEDAVA!*



Daha fazla bilgi için:



gruppa.oyungezer



youtube.com/oyungezer



twitter.com/oyungezer



facebook.com/oyungezer



oyungezer.com.tr

KAPINIZA GELMEMİZİ İSTİYORSANIZ...

- dukkani.oyungezer.com.tr adresine girin.
- Aylık ya da yıllık abonelik seçeneklerinden istediğinize tıklayın.
- Form bilgilerini eksiksiz doldurun.
- Abonelik işleminiz tamamlandı, hayırlı olsun!



Yıllık abonelik PayPal ya da banka havalesi ile ödenebilir. Aylık abonelik ise cep telefonu üzerinden aylık olarak ücretlendirilecektir.



**YILLIK
ABONELİK
~~144 TL~~
96 TL**



setimedia

dukkani.oyungezer.com.tr

SERİLER NEREYE GİDİYOR?

2016, YILLIK MUHASEBE HESAPLARINI BELLİ SERİLER ÜZERİNDEN YAPAN OYUN FİRMALARI İÇİN DE YILIN BÜYÜK KISMINI O SERİLERİN YENİ OYUNUNU OYNAYARAK GEÇİREN OYUNCULAR İÇİN DE ÖNCEKİLERDEN BİRAZ FARKLI GEÇİYOR. NEREDEYSE E3 GELDİ ÇATTI AMA KİMSE ELİNDEKİ KARTLARI AÇMIYOR. YILIN SONUNDA HANGİ CALL OF DUTY ÇIKACAK, BİR SONRAKİ FAR CRY NEREDE GEÇECEK, WATCH DOGS 2'NİN HİKÂYESİ NEYE BENZEYECEK, BİR FİKRİMİZ YOK! YA DA BİR SANİYE... GERÇEKTEN YOK MU ACABA? ÇÜNKÜ BİZ BEKLEMekten SIKILIP BİRAZ ARAŞTIRMA YAPTIK VE HENÜZ AÇIKLANMAMIŞ BU OYUNLARLA İLGİLİ GAYET İLGİNÇ DETAYLAR YAKALADIK. ÜSTÜNE BİRAZ DA KENDİ VARSAYIMLARIMIZI VE "İNTERNET TEORİLERİNİ" KATINCA, YAPILMAYACAĞI AÇIKLANAN YENİ WITCHER'IN BİLE ŞİFRESİNİ KIRDIĞIMIZ RENKLİ BİR DOSYA ÇIKTI ORTAYA. O SIRADA BİRKAC POT DA KIRMIŞ OLABİLİRİZ, ŞİMDİDEN AFFOLA...





**Hikmetler
Denizi**
EMPIRE, BANA ÖNCE
GÖRDÜĞÜMÜZ ASSASSIN'S
CREED'LERDEN HİÇBİR MEKA-
NİK BAHİNDİRMEYACAK.

*Kıraf edin, Spenks'in tepesinden leap of
faith yapmak istiyorsunuz. ☹*



ASSASSIN'S CREED: EMPIRE

• DÜŞMEK İÇİN ÖNCE EN TEPEYE TIRMAN •

Yeni gelecek Assassin's Creed oyunu için tüm basın hep bir ağızdan konuştuğu büyük bir söylenti var ki bu söylentiye görmezden gelerek tahmin yürütmeye başlasam biraz ayıp etmiş olurum. Diyorlar ki yeni Assassin's Creed Mısır'da geçecek ve kod ismi Empire.

Üstelik tek bir kaynaktan çıkıp herkesin birbirini referans gösterdiği türden değil, birden fazla isimsiz kaynak söylüyor bunu. Ama dedikodulara dalmadan önce bu söylentiye ciddiye almamız gerektiren sebeplere bir bakalım. Tarihi biraz geriye saralım, 2014'e, Unity'nin çıkışına bir gidelim...

Unity, seriyi yeni nesle gerçek anlamda taşıyacak ilk büyük AC oyunu olacaktı. Keza başarılı olsaydı eğer, şu anda bu satırlarda AC'nin geleceğini konuşurken çok kendinden emin cümleler kurabilirdik. Arno'yu konu alacak bir yan hikâyenin çıkacağını belirtir, Syndicate'i geliştiren ekibin de benzer prototipin bir devam oyunu üzerinde çalıştığını not ederdik. Bu sayede elimizde her sene yeni bir AC oyunu olacağı konusunda hemfikir olurduk.

Ama Unity tutmadı. Oynanış anlamında başarılı fikirler içerse de maalesef göz ardı edilemeyecek teknik problemleri onu henüz çıkış gününde yafıtaladı. Bu durum sadece AC markasına değil Ubisoft'a olan güvene de çok hızlı bir şekilde zarar verdi. Peki siz Ubisoft'un yerinde olsanız bundan sonra ne yapardınız? Riski göze alıp Unity üzerine inşa edilecek yeni bir oyun üzerine mi çalışırdınız? Yoksa güvenli tazeleme adına seriye bir reset mi atardınız?

Empire'de dair söylentiler, akla yatkın olan yolun izlendiği yani serinin sifirlendiği teorisini destekliyor (Syndicate'i saymıyorum. Çünkü o Unity ile eş zamanlı olarak başka bir firma tarafından geliştiriliyordu). Ubisoft, Unity öncesi planlarını şimdilik rafa kaldırarak her sene bir AC yapmış çakmak yerine, yıllar içinde yorgun düşen seriyi bir süre dinlendiriyor ve yeni AC için 2017'yi bekliyor. İyi de yapıyor.

SÖYLENTİ DEDİĞİN NEDİR Kİ CANIM...

Empire'in Antik Mısır dönemini konu alacağı üç farkı "İsimsiz Ubi çalışanı" tarafından dile getirilmiş durumda. E. tarihte geriye gitmek demek oynanış anlamında da mekaniklerin baştan yazılması demek. Zaten dedikodular da bu yönde: Empire, daha önce gördüğümüz Assassin's Creed'lerden hiçbir mekanik barındırmayacak. Kulağa abartı gibi gelse de, bu durum o kadar da imkânsız değil aslında. 2014 yılında Unity'yı çıkarın ekibin üç koca yıl boyunca ne yaptığı sorusuna da iyi bir cevap olabilir bu. Hele de "reboot", "restart" operasyonlarının yakası paçası dağılmış nice seriyi kurtardığını düşünürsek, 10. yılında Assassin's Creed'e yapılacak en büyük iyilik sıfırdan başlamak (ya da saygın bir törenle gömmek) olmaz mı?

AC serisiyle ilgili kafalardaki en büyük soru işaretlerinden biri de tabii ki günümüz hikâyesi... Belki serinin en albenili tarafı bu değil ama genel hikâyede önemli açılımlar bekleyen büyük de bir kitle var ve bu kitle AC'ften beri her kınntılarla yetinmek zorunda kaldı, aradığını bulamadı, hatta seriyi küstü. Empire'in artık şu Juno'nun ne yapmak istiyorsa adam akıllı yapmaya başlayacağı oyun olma şartı. Eğer AC'nin yeniden önemsenerek bir seri olmak istiyorsa, Ubisoft günümüz hikâyesine de eski çekiciliğini geri kazandırmaya çalışacaktır.

Peki, eğer Empire bu radikal adımları atarsa ve beğenilirse daha sonra ne olacak? Ubisoft'a ilgili iyi ya da kötü pek çok eleştiri yapabiliriz ama net bir gerçek var ki adamlar tutmuş bir formülün ekmeğini yemeyi seviyor. Bana sorarsanız yapacakları yeni AC oyunuyla birlikte, eski planlarına geri dönecek ve bir süre daha aynı oyunu farklı renklerle boyayarak bize itirmeye çalışacaklar. Neyse ki adamlar aynı temayı farklı hikâyelere yedirmek konusunda çok da kötü değil, yetmi ki temelleri sağlam atılsınlar. E. acele işten dolayı ağız bir kere yarımsı Ubi gibi bir firmanın, aynı hatayı tekrar yapmasının çok da mümkün olmadığını düşünürsek... 2017, AC'nin iyi olabilir. -Enis

CALL OF DUTY:

BLOODLINES

• ÖNÜMÜZ KARANLIK •



Sen iki senedir oynadığınız Call of Duty'lerden sonra artık Infinity Ward'un yapıcı bayrağını Treyarch'ın elinden alma zamanı geldi. Yani kesin olarak son dönemde çıkan uçmalı kaçmacı Call of Duty'lerin aksine daha farklı bir oyun göreceğimize kesin. Infinity Ward, Modern Warfare başta olmak üzere serinin mihenk taşı olmuş ama CoD oyunlarını yapmıştı. Genel olarak benzer tarzda olan oyunlar Black Ops gibi farklı etkileşim elementleri ve oyun mekanikleri denemek yerine "aynısının daha kaliteli" mantığıyla ilerliyordu.

Ortalıkta iki büyük dedikodu dolanıyor. Bunlardan ilki IW'nin kaldığı yerdten devam edip çok da keşkenimiyen Ghosts'tan, yirtiliyerek ikinci oyunu çıkaracağı ki, bu olasılık ilk eyuna gelen kötü yorumların ardından çok da akla yedon değil. Tabii bu kötü yorumlarda Ghosts'un henüz yeni çıkmış bir konsola gelmesinin de etkisi büyüktü ve yapıcılar da bu etkiden etkilendi.

Karşı karpaya olmamanın eğri-venisiyle ipe giripmiş olabilirler. Öybet kanatlarından etimaz geçen bir diğer bilgi de oyunun tek bir dönemde değil, nesiller boyu savaşan bir aile soyunu anlatan Call of Duty: Bloodlines olacağı yönünde. Bu ihtimalte örtülen dedikodulardan biri de, 1. Dünya Savaşı'na kadar geri gitmesi planlanan oyunun saatlarında klonlanıya gelecekte bulacağımız.

Activision'ın E3 planlarını baktığımızda bu gene biraz katımsıgıcaıklarını ancak PlayStation sunumunda duyurular yapacaklarını düşünürüz ki bu da yeni Call of Duty'nin Black Ops III'te olduğu gibi PlayStation'a özel içerikle geleceği anlamını getiren. Geçtiğimiz ay yolda bütün Call of Duty oyunlarının duyuru videoları 23 Nisan haftasında yayınlanıyordu. Yani bu bu yayıncı kokuşu serilerde belki de serinin nerye kayacağı hakkında daha net bilgilere sahip olacağız. Daha fazla tiliye isteyen oyuncular mart ayında çıkan yarıyayla birlikteli Call of Duty: Ghosts'u tekrar oynamak isteyebilirler. Pek çok oyuncu, bu yamam-yeni oyun hakkında bilgileri koren küçük bir pazarlama numarası olduğunu söylüyor ve an için onun herhangi bir laim veya belge yok.

Infinity Ward'un Call of Duty'nin başına tekler geçmesi olumsuz bulsan da, bu hamle serinin nerye gideceğini göstermek kolaylaştırıyor. Call of Duty yapıcıları şimdiye kadar birbirlerini getirdiği yenilik ve yaklaşımları genel olarak çok benimsesemdir. Bu yüzden IW'nin CoD'unun, son dönemde oynadığımız Advanced Warfare ve BLOPS 3'ten daha farklı olacağını tahmin etmek zor değil.



İhtimaller
Denizi

TESO SAYESİNDE TÜM HARİTA-
NIN AZ ÇOK YARATILMASININ
GETİRDİĞİ GÜVENLE BELKİ
DE TAMİRİTİ BOYDAN BOYA
GEZE BİLECEĞİZ.

THE ELDER SCROLLS VI: BLACK MARSHI

• 2019'DA TÜM ECZANELERDE •

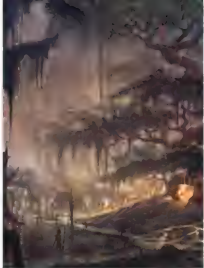
Numarası 6 olan oyunların bu dosyada hep bana gelmesi tesadüf müdür, yoksa iki yazı sebebiyle ikiye bölersem Half-Life 3 açılanmış sayılır mı? Ya ne kuzyorsunuz, zaten aynıının lavverti olarak oynayıp durduğumuz serinin bir sonraki oyunu gelmeyecek mi sanmıştınız yoksa? Ama durun, size söyleyecek birkaç lafım var hâli.

Önce kötü bir haberle başlayalım. 2015'te Bethesda bir açıklama yaptı ve bir sonraki The Elder Scrolls oyununa dair bilgi almamız için çok uzun zaman geçmesi gerektiğini söyledi. O zamanlar ön planda olan oyun tabii ki Fallout 4 olduğundan, gündemlerinin tümüyle Fallout'a yınmış olması doğal tabii ki. Fakat bu açıklamanın üstünden geçen bir yıla yakın zamanda, "Fallout 4 bitti, hadi o zaman Elder Scrolls'denmiş gibi de görünmüyor. Aslında The Elder Scrolls serisinde yeni bir sayfa açılmadan önce ikinci bir Fallout oyunu daha görme şansımız yüksek. Nasıl ki Fallout 3 ve New Vegas birbiri ardına gelen yapımlar oldu, Fallout 4'un de çok soğumadan ve maksimum kâr hesabıyla eldeki hazır materyallerden faydalanan bir takipçisinin gelmesi, sıfırdan yapılacak bir The Elder Scrolls'tan daha mümkün geliyor bana.

Amma The Elder Scrolls da kesinlikle askıya alınmış falan değil. The Elder Scrolls Online (TESO), Skyrim'den yaklaşık 1000 yıl önce-sini konu almayı seçerek çok doğru bir karar verdi aslında. Böylece markanın kimi zaman dillerine dokunulmuyor, birbirinden bağımsız oyunlar yapılabiliyor. Yani TESO'nun varlığı, TES 6'nın yapımına hiçbir şekilde engel değil.

BATAKZAN ZIRVEYE TAMİRİT

Sıraaki oyunun büyük Tamirli haritasının neresinde geçceğiyi ilgili üç büyük ihtimal var. Bunlardan ilki Argonia, hatta



TES V'yi bekleyen OGZ ayaclarını (temsilî)

uzun bir süredir adı anılan ve en güçlü isim bu. Arşon'ınları evi olan Black Marsh'ta geçmesi planlanan ve yine aynı karmaşık politik çekimlerle yoğunlaşması beklenen bir film var.

İkinci ihtimal: TESO sayesinde tüm harikaları az çok yaratılmasının getirdiği güvenle tüm Tamriel'i boydan boya gezebilecek olacağız. Ama bu ihtimal, teknik apdan yapılabılır gözükse bile içerik doldurma anlamında sıkıntı yaratacaktır. Malum, Bethesda hala rastgele içerik oluşturmada iyi bir iş ortaya koymuyor ama Shadow of Mordor'dan sonra kendi içinde yükseliş değışkenlik gösterebilen bir NPC alisi yaratma yoluna da gidebilirler.

Son ihtimal ise bir yapımcı yorumundan cimbizian "perfect society is elsewhere" ("kusursuz toplum başka bir yerde") lafıyla birleşince daha bir mambiki hale gelen Valenwood ve Elswey'n'i akllara getiriyor. Benim de yaptığım araştırmada TESO'dan sonrakı dönemde, Aldmeri Birliği'nin dağılması ve Dark Brotherhood'un bunda parmağı oluşu gibi detaylardan çıkacak bir oyunun şahane olabileceği fikri üstünde duruyor insanlar. Bu güney bölgesi daha sonradan bir Summerset ile ekientsine de gebe olabilir tabii. Bildiğiniz üzere oyun içi kitapları okur ve hikâyeleri

takip ederseniz, The Elder Scrolls dünyası muazzam bir bilgi birikimi sunuyor oyunculara. Cyrodil'in çevresinde de hummalı bir savaş her daim konumuzun merkezinde.

Tabii tüm bu lokasyon karmaşasının içerisinde oyunun Fallout 4'ten referans alıp karaktere göre seviye atlayan NPC'ler yolundan gitmeyeceğini düşünüyoruz. İstedikimiz taraflı seçme, istedikimiz kişiyi öldürme gibi hareket alanlarımız yine oyunda duracak. Kısa Bethesda oyunlarında görmeye alıştığımız özgürlüğe sahip olacağız. Peki ya ana karakter ve onun için yazılacak hikâye? Ejderdoğan kadar büyük bir fenomene olur mu bilmiyoruz ama Bethesda'nın elinde milyon tane seçenek var, Fallout 4'teki hatalarını unutmamak için de müthiş bir fırsat bu aynı zamanda. Kaçıraklarını sanmıyoruz.

Bethesda oyunlarının zaten hep oyuncuya verdiği o özgür yapı, o loot bağımlısı halimiz ve ana görev haric her şeyin peşinden koşma dürtüsü oyuncuların sıkır mı, yoksa üstüne yenilikler sunulur mu, bu kısım tümüyle spekülasyondan ibaret ve Bethesda'nın ne yapacağını bilmiyoruz kimse. O gün gelene kadar, yine firmamız güzel seriler ve güzel oyunlara imza atacağı hayallerle uzun bir bahar uykusuna yatabilirsiniz. Çünkü daha çok zaman var. *(Sarp)*

WATCH DOGS 2

• ALO ORADA MISIN? •

Bu oyunun ikincisi nasıl olabilir, tematik olarak kalfamda oturabilmiş değdim. Çok spoiler vermeden konuyu özetlemem gerekirse, Watch_Dogs'un sonunda Aiden arkti suçları alaşı eden "Vigilante" kimliğini benimsemişti. Yegeninin intikamını almak için çıktığı bu yolda suçları temizlemeyi kendisine görev edinen Aiden'in bu noktadan sonra görev aşkını diri tutan gerekçesi ne olacak, onun merak ediyor insan.

Çıkacağından emin olduğumuz, yolum esamama dâir bir şeyler süzen Watch_Dogs 2'de cD3S, yani şehri yöneten

sistem ve onun sahibi olan Blume, dünyanın birçok ülkesine dağılmış durumda. O nedenle yeni bir Sıkaga hikâyesi görmek yerine başka bir şehri arşınlayabiliriz. Baş karakterimiz, her ne kadar büyük ölter bırakmış bir karakter de olsa Aiden olacak gibi. Sonuçta Ubisoft'un onunla işi henüz bitmedi.

Zaman çizgisi olarak ise Aiden ile sahip olduğu yeteneklere bakarsak ilk oyunun sonrasını oynamayacağı gibi görünüyor. Oyunun asıl önemli olan kısmı ise nasıl renkendirileceği. İlk oyunun en büyük problemi ölü bir şehir ve kimlik-

lendirilmeye çalışılsa da ruhu olmayan NPC'ler idi. Rockstar'dan dersini daha iyi almış olması gerekiyor Ubisoft'un ki oyuncular kendisine bağlayan daha düşüğü bir şehir yaratabilsin. Ayrıca araç kontrol mekaniklerinde de mutlum, birkaç firm eklemek gerekiyor. Son olarak hava araçlarının kontrolü bu sefer elimize geçerse, tabiiinden yenisiniz.

Watch_Dogs 2'nin ilk videosunu E3'te, daha tarihini ise 2016 sonu olarak bekliyoruz bu arada. Hakkındaki bilgileri merak için yaklaşıp altı ayık bir müddet var yani. *(Sarp)*



Kita'nın tamamını dolayabildiğimiz
bir The Witcher düşünsenize...



**Altınalec
Denisi**

KETHU'YU VEYA BİR BAŞKA
KARAKTERİ YÖNETEREK TÜM
WITCHER OKULLARINI
KÜLLERİNDEN YÜKSELTİĞİMİZ
KEPİYİ BİR RYO?

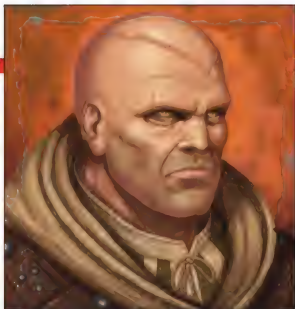
THE WITCHER: BATTLE ARENA

• BEĞENMEYENLER 2021'İ BEKLESİN •

2015 yılının benim için en güzel anı, uzun zamandır yollarını gözlediğim, hatta beklerken helak olduğum *The Witcher 3*'e kavuşmamdı hiç şüphesiz. Ama aynı zamanda da bir çağın sonuydu bu. Çünkü CDPR, üçüncü oyunla Geralt'a veda edeceğimizi, bunun beyaz saçlı Witcher'imizin son macerası olduğunu üstüne basa basa belirtmişti birkaç kez. Evet, hâlâ bizi bekleyen bir genişleme paketi var önümüzde fakat ana oyunu bitirip de o jeneriğin önünden akışını izlerken hüznülenmeden edemedim.

Ne yani? Gerçekten de son muydu bu? 2007'de ilk oyunuyla tanıştığımдан beri her oyununu oynadığım, her kitabını okuduğum, her karakteriyle gülüp ağladığım bu dünyaya veda mı ediyorduk sahiden? Hiç sanmıyorum!

Her şeyden önce evet, CDPR uzunca bir süre boyunca yeni bir *The Witcher* oyunu yapmayacak. Orası kesin. Hatta geçtiğimiz haftalarda yayınladıkları ve firmanın geleceğe yönelik stratejilerini sıraladıkları resmi belgede adı bile geçmiyor. O listeye baktığımızda üç



madde çekiyor dikkatleri. Birincisi, "2017-2021 yılları arasında Cyberpunk 2077 ile yepyeni bir AAA RYO yayınlamak." İkincisi, "2016 yılı içerisinde farklı türde bir oyun çıkarmak." Üçüncü ve son madde ise, "The Witcher 3: Wild Hunt'ın satışlarını desteklemek için yeni promosyon ve pazarlama aktivite-lerine bulunmak."

Yani muhtemelen 2021 yılına dek AAA kalitesinde, yeni bir The Witcher RYO'yu göremeyeceğiz. Ama aynı evrende geçen, farklı türlerdeki yapılardan mahrum kalacağımız anlamına gelmiyor bu. Nitekim CD Projekt'in CEO'su Adam Kicinski de bunu destekleyen bir açıklamada bulunmuştu geçtiğimiz aylarda: "Hem bu yılı (2015) hem de önümüzdeki sene-yi The Witcher'a adayacağız. İkinci genişleme paketinin yanı sıra bazı ek fikirlerimiz de var. 2016'da satışları canlandırmamıza yardım edecekler. Oyun şu anda o kadar iyi satıyor ki biraz daha desteklediğimiz takdirde pek çok kişinin hâlâ satın alabileceğini düşünüyoruz."

Uzun lafın kısısı "Blood and Wine" paketi The Witcher markası-na son noktayı koymayacak. Muhtemelen The Witcher Adventure Game ya da The Witcher Battle Arena gibi aynı evreni kullanan, farklı türlerde, küçük çaplı birkaç yan oyun daha göreceğiz. Hatta az önce bahsettiğimiz listedeki "2016 yılı içerisinde farklı türde bir oyun çıkarmak" maddesinin online bir Gwent oyunu olduğunu iddia edenler bile var. Şahsi görüşüm, oyunun Enhanced Edition hâlinin de bu yıl içinde çıkarılacağı yönünde.

Bununla birlikte The Witcher se-risinin geleceğine dair internette kol gezen pek çok çığır spekülasy-on da mevcut. Bunlardan ilki ve en yakın aktarıcı bagrolünü Ciri'nin

oynadığı bir aksiyon-RYO. CDPR'n Wild Hunt'ta bizi kül saçlı kızmızla tanıştırmasının sadece hikâye gereği olmadığını, bunun sonraki olası oyunlar için bir tür bayrak devir teslimi görevi gördüğünü iddia ediyor hayranlar. Bunun yanı sıra Eskel ve/veya Lambert'i yönet-tiğimiz, üçüncü oyunun sonrasında konu alan bir yapımda da üzerinde en çok durulan fikirlerden. Hatırlayacağınız gibi TW3'un sonunda bu iki karakterin başına ne geldiğinden etrafıca bahsedilmiyor ve açık bir kapı bırakılıyor.

Ya Letho? Ya Witcher okullarını yeniden kurma hayalini? İşte üzeri-nde en çok durulan bir diğer teori de bu. Letho'yu veya bir başka karakteri yöneterek tüm Witcher okullarını kullillerinden yükseltti-gimiz, aynı bir RYO. Beni en çok cezbedense geçmişe gidip Vese-mir'in gençliğini yöneteceğimiz, Witcher'ların en görkemli günleri-ni göreceğimiz, dünyanın büyüyle, canavarlarla ve şövalyelerle dolup taşıdığı kadim günlerde at kostura-acağımız bir oyun teorisi.

Ve son olarak kendi karakteri-mizi sıfırdan yaratıp; ister bir büyüci, ister bir cüce, ister bir ozan, istersek de bir Witcher olarak bu evrende istediğimiz gibi dolaşı-bileceğimiz; Elder Scrolls tarzı bir açık dünya, hatta belki de online bir oyun yapılabileceği teorisi var. Çünkü burası gerçekten de çok geniş bir dünya ve şimdiye dek ekranımıza konuk olmayan bir sürü karakter, görülmeyen bir sürü yer var. Mesela Zerkania, Kovir, Broklon...

Kısacası dostlar, belki Geralt'ın hikâyesinin sonuna gelmiş olabili-ri ama bizi bu evrende bekleyen daha çok macera var. Ne zaman mı? İşte orası tamamen Cyberpunk 2077'nin başına bağlı...

-M. İhsan

HALF-LIFE 3

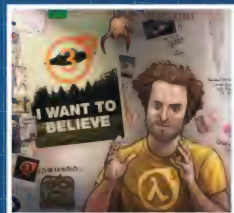
• BELKİ YARINDAN DA YAKIN (YALAN) •

Bu sayı kadar Half-Life 3'ü bize sorsaydınız, daha önce Dota 2 güncellemeleri ve Postebin kaynaklı HL3 uzantılı birkaç dosya dışında elimizde fazla bilgi olma-dığını söylerdik. Yakın zamanda çıkan SteamVR test ya-narına birlikte işler değişti.

Yazılımın içinde olan ama kullanılmıyacak modellerden biri, sevilen Half-Life kuşusu Dog'a ait. Oyle HL2'deki büyük kalbeli Dog modelinden de bahsetmiyoruz bu arada. Yeni nesil oyunlarda kullanılacak kadar kaliteli, iyi modellenmiş ve ince ince çalınmış bir karakter bu. Daha da önemli modellerin kendisi olmama da dokula-rına ulaşılacak "Emekli mühendis", "iki yakalı er-kak" gibi isimler vermiş farklı modellerin dokuları da mevcut. Bunların VR test programında kullanılmaları da düşünülürse, Valve'in bir şeyler peşinde olduğunu iddia edebiliriz. Kasım ayında Dota 2 güncellemesiyle gelen, HL3 test dosyası haricinde elimizdeki en somut kanıt bu yeni ve güçlü HL3 modelidir. Dota 2'deki dosyaya "Combine Turret" ve "Hayatta kalmak için Combine'ları koru" temalı metinler geçiyordu.

Dota 2, Source 2'ye yakın zamanda geçti. Source 2'nin ilk tanıtımında da geliştirilmiş Left 4 Dead modelleri kullanılmış. Yani Valve, Source 2'yi Dota 2 dışında bir oyunda kullanıyorsa bile bunu henüz göstermek istemiyor. Bir diğer önemli detay ise HTC'nin Valve ortaklığıyla çıkardığı sanal gerçeklik kaskı Vive'da yatıyor. Valve şimdiden Portal oyun evrenini kullanarak bir test yazılı-mı çıkardı ki firmanın VR prototiplerinin toplandığı The Lab'ı de duyurdu. Bu durumda Vive'i Oculus gibi güçlü rakiplerinin önüne geçirmek için Valve'in HL3 kuzu-nu oynamak isteyebileceği konuşuluyor. VR desteği de olan bir Half-Life 3'ün çıkması, oyuncuların büyük bölümünü "hangi VR gözlüğünü alsam" sorusundan etematiğimiz kurtaracak bir hamle sonuca.

Source 2'de VR desteği olduğunu biliyoruz ama eski Source'ta yok. Dolayısıyla Portal Stories MeL'in yapım-cıları bile part bu yüzden VR destekli yeni portal modu-nu Unreal motoru üzerinden çıkaracak. Peki sizce Valve oyun yapmayı düşünse, Source 2'ye sanal gerçeklik desteği verir miydi? Hemmi olmasa da Valve tarafından Half-Life ile ilgili oldukça ilginç haberler duyulabilir; gili duruyor. Evet, yaaa...





BATTLEFIELD

VERY VERY BAD COMPANY

• BİRİNCİ DÜNYA SAVAŞI •

Electronic Arts söz konusu olduğunda hangi taşın altından ne çıkacağını kestirmek güç. Tam Battlefield doğru bir yol yakaladı, iyi diyor derken Bad Company serisinin devamı gelmeyebilir mesela. Battlefield 4'ten sonra da aynı şey oldu aslında. Başlangıçtaki sorunlarını saymazsak şu an fazlasıyla kaliteli ve istikrarlı bir oyuna düşülen dördüncü oyunun hemen ardından kimlik bunalımı yaşayan Hardline'ın gelmesi garip bir durumda özünce.

Hardline'ın konsept olarak etkileşim, sıra dışı ama bir e kadar da başarısız oyun modlarından sonra DICE'in işleri ele alıp seriyi tekrarlama özünü döndürmeye niyetli olduğundan şüphemiz yok. Serinin aşan ilk bilgileri arasında yeni Battlefield'in oyun sektöründe az işlenmiş bir dönemde, Birinci Dünya Savaşı'nda geçeceğinden bahsediliyor. Electronic Arts hayranı sorumlusu Blake Jorgensen'in seriyi EA'nın ana markalarından biri haline getirmeye çalıştığını duyduk. Bu yüzden serinin daha da dolanacağını ve daha sık çıkacak oyunların farklı stüdyolar ve konseptlerle yapılabileceği az çok tahmin edilebilir. Battlefield Hardline ve

da bunun habercisi olduğuna tahmin etmek zor değil. Yeni oyun gerçekten de 1. Dünya Savaşı'nda geçecekse çıkacak sonraki oyunun daha farklı bir kavram ve oynanış temelinde sahip olması gerekiyor ki oyuncuları sıkıltmasın. Bu durumdaki siparişler arasında geriye tek bir seçenek kalıyor: Bad Company!

DICE tarafından olmasa da ikinci ve güvenilir bir stüdyonun Bad Company markasının diriltmesini beklemek şu an için aktırma en çok yatan seçenek. Oyuncular tarafından sevilen ve bugün bile ciddi anlamda bir oyuncu kitlesine sahip olan oyunun devamının gelmesi, hem seriyi aşına olmasına oyuncuları kendine çekecek hem de daha "basit yapıyla" Call of Duty benzeri hızlı oyunlara rekabet edecek bir ürün yaratacağı.

Battlefield serisi için daha marifetli ve seriyi bir daha çok oyun göreceğimiz bir döneme geçireceğini düşünüyorum. Esper olma gibi bir derdi olmayan Battlefield'in, terkli henüzat geçirdi geçen Call of Duty'yi takip eden neslin içinde gelen FPS'li çizim hiç de hayal değil.



FAR CRY: COWBOYS VS. VAMPIRES

• HER ŞEY OLABİLİR, HER ŞEY... •

"Bir editör olarak herhangi bir seriyi alt yapımları inceleyen kalemde bazı soru işaretleri dolanmaya başlıyor. Bir seriyi alt yapımları, öncelikle bağışımı değerlendirmek doğru mudur? Önceki oyunla çok paralellik gösteren bir yapıyı aynı olmakla suçlamak hata mıdır? Tabii editör olarak bu sorulara cevabın nihayetinde "bir oyuncu" olarak ne görmek istediğime göre şekilleniyor. Ve bir oyuncu olarak Far Cry'nin gidişatı beni memnun etmiyor.

Dosya Konumuzun girişindeki Assassin's Creed yazısında da değindiğim gibi, Ubisoft bulduğu formüllerin ekmeğini uzun süre yemeyi seven bir firma. Far Cry 3 de pek çok şeyi doğru yaptılar ve güzel bir sistem oturtular. Fakat sıkıntı şu ki, bu sistemin süyu çıktı be kardeşim! Arkadaz Blood Dragon DLC'sini bir kenara koyuyorum (bir nevi DLC sonu) ama Far Cry 4 de, Far Cry Primal da aynı oyun işte E, yuh yani!

Bir seriyi altı olmak, yeni çıkan bir oyuna yenilikçi olma derdinden kurtaran bir şey değil. Aksine altı olduğu seriyi yeni heyecanlar katmak gibi ekstra görevleri olmalı bu oyunların, yeni şeyler gelmeli önümüzde. Haritadan bınsın silip, ilk çağ hayvanlarını ekleyip, oturtmamız mekanikleri üzerine Primal diye "yepyeni" bir oyun kodluyoruz zaman o heyecanı yaratamıyoruz maalesef. Ama tahmin ediyorum ki Ubisoft da bu durumun farkında. Bazı şeylerin sınırı geldiğini görüyor (ya da ben görmelerini diliyorum).

Öncelikle yeni Far Cry için henüz hiçbir şeyin belli olmadığını not edeyim. Fakat bu kez Far Cry 3'ten apardıkları sistemi yeni bir Far Cry'a entegre etmeye çalışacaklarını sanmıyorum. Oynanış mantığı açısından da yepyeni bir Far Cry deneyimi hedeflenecek- tir bu kez. Bu düşüncemin sebebi Ubisoft'un "idealist bir firma" olması değil tabii ki. Dedim gibi, Ubisoft sistemi bir firma ve ellerindeki sistemin artık pas tutmaya ve tıkanmaya başladığını görebilecek kapasitede. Şimdi yapacaklarını düşündüğüm şey, oyunculara farklı hissettirecek bir Far Cry üretmek, onu sevdi- mek ve bir süre de onun üzerinden beslenmek (üç oyunda bir kendini yeniler bu döngü).



**Notimaller
Denizi**
VERSOFT'UN BÜTÜ GÜÇ
OLAYINDAN SIKILMAYA BA
LAMASI FAR CRY'IN FARKLI
DÜNYALARA YELKEN AÇACAĞ
NI GÖSTERİYOR

bu işi benim için yapmamız gerekir" dedi. Bu sözün arkasından, "Benim için değil, sizin için yaptığımız bu işi, postacı gibi geçirmek, hayatıya aktarmak adına kuluyle kimisi *(Prima'da)* okutmuş gibi" gibi yarı pörselendiren kurtulmuş. Uçsuyunda aynı yarı pörselendi yapmak artık kurtuluşu yarı libelli ile de gözünüze tenevire yetili, bu kadar primin; çıkış, bu çok gözde de iz, yapmanın artık bulun. Duvana noksada, noksacılar *For Cryin* bu nokta, bu da artık otlamları hepili, birbirinin aynı gibi hissettireyor. Akımda kendiliğe de fakında biraz bu durumun. Ufsof'u geçirmiş, din başlarında hayranlına cıttadı böyle bir işi görülebileceğini. *"For Cryin* dünyası Vietnam Savışına gündenize ya da vahşi bati teminini yedinecek ne düşünürünüz?" sorusunu gündeme getirdiler. Tabii mühabbet oradan sonra Jussey *Mad Max* ile vaimpi hikayesi gibi uçuk temalara doğru kampırla başlanıyorsa mevcut goygoy fireye büyüdü. Ama parmak basmak istediğim nokta; Ufsof'u un da bu börtü, böcek, böcek olayından sıklıkla mühabbet olması. En azından bu mühabbet bile *For Cryin* kesinlikle farklı dünyalara yelken açacağı kanıtıyor.

Tabii bu sohbetin üzerine *Far Cry Prima*'nın çıkması da bu tezi güçlendiriyor diyebilirim. Ubisoft, bir süredir üzerinde çalıştığı *Prima*'nın yeni büyük *Far Cry* oyunu olarak göstermekten ziyade, bir geçiş oyunu şeklinde konumlandırdı. Bu noktada oyuncuları, *Far Cry*'in farklı topraklara giriş yapabileceğini basit bir yolla göstermek istemiş olmaları muhtemel.

Far Cry in temelde bir FPS oyunu olduğunu göz önüne alarak konuşursak oynanış açısından devrimsel değişiklikler beklemek hayalcilik olur. Ama mekân, zaman ve konseptin değişmesi bile bağlı başına büyük bir etki yaratacağından. Gizlilik ve aksiyon arasında kurdukları güzel dengeyi de kaçırmadıkları sürece oyuncuları kalbini çalma olasılığı pek yüksek. 2018'i bekleyin derim! **-Emre**

GRAND THEFT AUTO VI

• DÜNYANIN EN SIKI KORUNAN FİKİRLERİ •

Her ne kadar ilk iki oyunu ve ek görev paketle-
ri mükthiş başarılar kazanmış olsa da, GTA'nın mo-
dern yeniden doğuşunu GTA III ile ve üç boyutlu
haritalarla olduğunu söyleyebiliriz. Liberty City'de
Claude'un macerasıyla başladığımız bu süreç bizi
farklı şehirlere, hatta San Andreas ile üç şehrin
birlikte olduğu kadar götürdü.

Tabii hepimiz hemfikiriz: *GTA* serisi *GTA V* ile sonlanıyacak. Ama *GTA V*'in kırılıma noktası olduğu fikrine heyecan katılır mısınız bilmem... Bu oyunla birlikte, çalışan formülü geliştirmekle yetinmeyip ortaya yeni alınıyacak yeni bir boyut eklemeyi başardı Rockstar. Çok devrimsel bir şeyden de bahsetmiyoruz aslında; ilk kez PS2'deki *San Andreas*'ta gördüğümüz co-op'tan bu yana seride ilk kez düzgün çalışan çok oyunculu bir sistem gelmesinin neleri değiştirdiğini düşünürümüz sadece.

GTA Online, şu anda **GTA VI** hayatta tutan en önemli faktör. Mod desteğinin resmi olarak sunulması ve modlarmaya karşı oluk ölkeli de olsa bir savaşı açan Rockstar, sattığı **Shark** oyun ve para kartlarının gelirinden memnun gözüküyor. **GTA Online**, sürekli ücretsiz içerik güncellemeleri alıyor. Özel güncellemleri yeni oyun modları ve temaya uygun silahlar ve ekipmanlar (Sevgililer Günü'nde klasik giyim ve Tommy Gun tadinada makinesi tükeli gibi) görüyor oyuncular. Tabii her bir güncelleme harcancak bir miktar daha para demek. O nedenle oyuncular da oyun için para hiço hıdıor ediyor.

Bu dönünün tek sakat yanı, yakınlarda gelmesini beklediğiniz bir tek kişilik DLC ya da genişleme paketi ihtimalini düşürmesi. Sonuçta seslendirme olmadan, az miktarda para harcayarak sağlam bir kâr dönüşü elde edebiliyorlar.

GTA V: A FAREWELL TO ARMS

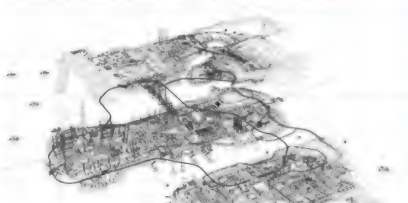
Bu noktada, yeni GTA'dan önce GTA V'in genişleme paketinin neye benzeceği hakkında bir iki laf etmekle fayda var. Zira GTA V'ini yaşam belirtileri göstermeye başlaması en erken E3'te bir teaser, ardından açıklanacak bir çıkış tarihi ve nihayet 2018 sonunda yayınlanmasa şeklinde olur. Bunun çok aşırı iyimser bir tahmin olduğu...



nu da ekleyeyim. DLC ise bana göre Los Santos'a
yaşayan başka bir karakter ve onun hikayesi
üzerinden ilerleyecek. Michael, Franklin ve Trevor
hasret giderelim diye bir karakter olarak ufak
roller alabilirler ama hatırlarsanız Online'da
Lester, Lamar, Martin gibi yarı da karakterleri
kullanırlar! akıcı bir sistem yaratmayı başarmıştı
Rockstar. O nedenle önemi işlemin seslen-
dirme için davet edilemez olması DLC'nin
gelmeyeceğine yormamak lazım. Sadece, zaman
olarak GTA V'in olaylarına keşişen ama başka bir
karakterin bakış açısından (GTA IV için *The Lost*
& *The Damned* paketini hatırlayın) oynanan bir
maceraya tanık olabiliriz.

Peki ya GTA'Yı Nerede geçirecek, hangi dönemleri konuşur, kaç şehir olur? GTA'Yı nasıl detaylı ve her köşesi ayrı ayrı grafik haritasından sonra yepyeni bir haritaya harcanacak zaman herhangiyen yapımının çok uzunlaştıyorsa fazlasıyla korkutordukuralde, Ama Rockstar'dan bahsediyorsanız, en hammaklı görünün detayları bile oyunlarında erişemeyen, en umudumuz süzülmesi yapan ektipen yanı... Diğer yandan online da sıralayan şeyler var: mesela sistem gereksinimleri. Oyunun yapımı sürecinde atacak performans ortamları, online GTA'Yı den daha büyüğüne, daha detaylına, daha kalabalığına yönlendirecek, buna şüpheli yok. Şöyle düşünün: Elimizeki cihazların performansı GTA'Yı grafik kalitesinde bir Blaine County sunabiliriz, ama 2019'da (GTA'ların ortama çıkış sıklığına göre tahminimiz) yenilimsiz konsollarla birlikte iki haritayı bile PC'nin maksimum grafik kalitesinde sunabilir Rockstar. İki kat oyun yanı, yeni gizler, tarih aralığına göre değişimler derken elimizde olan tancık harita da bambaşka bir oyun alanına dönüşebilir.

GTAnın bundan sonraki genişleme aşaması eğer bir sonraki konsol nesline denk gelirse, yin gözerimiz yuvalarından oynatacak bir atılım bekliyoruz açıkçası. Çünkü Rockstar bu, PC'de oyunu yayınlarlarken büyük rezilliklere imza atsa da asıl ününü başarılarından alan bir firma. Bu konsol neslinde ikinci bir GTA daha beklemiyorum ama en geç 2020'de, hâlâ dünya sorunsuzca dönmeye devam ediyor olursa, GTA Vfyi oynayacağımı söyleyebilirim. -Sarp





inceleme

Bilen Adam

BAĞIMSIZLIĞIN DİKENİ

Oyun sektöründe başarıyı yakalama hayali binlerce bağımsız geliştiricinin gönlünü kıpır ettiriyor. Ama çoğu da hayal kırıklığına uğruyor bu yolda. Şunu unutuyorlar: Oyun yapıcılığı serüveninin ucundaki başarı, elde etmesi çok güç havuc. Apple'a ve Steam'e her gün 1000'den fazla yeni oyun çıkarken, bunların arasında kimini göstermek bir mucize. Kim bilir, belki Call of Duty ve Minecraft'tan çok daha iyileri bu arada ama bunlar likit, seslerini duyurdukları ve parayı topladıkları / toplama ya devam ediyorlar.

Ne büyük oyunlar bu yolda satış başarısı ıskınlıyor, her bilensiz yayınınız, Metella, SOMA. Benim için geçen yılın en iyi oyunu payesini The Witcher 3'te paylaşan oyundu SOMA. Ancak oyun çıkalı 6 ay olmasına rağmen sadece 250.000 adet satmış. 5 yılda geliştirilen bir oyun için çok az bir rakam bu.

Ama buna rağmen oyunun yapımcısı Frictional Games'tekiler inanılmaz bir şekilde olumlu. Bloglarında yayınladıkları bir yazıda

"Oyunun maliyetinin başa baş gelmesi için bir 30-40 bin tane daha satması yeterli olacak gibi. Eh, şu anda da günde 130 tane kadar satıyoruz ortalama. Muhtemelen yıl sonunda maliyetimizi çıkarmış oluruz" demiş adamlar yahu! Türkiye'de olsa dükkana kilit vurup giderlerdir.

Ama en güzel, bu durumdan kendilerine ders çıkarmaları. "Herhalde SOMA hem küçük bir oyun, hem de korku oyunu olduğu için, iki önemli eventleri tarihinden da tam olarak anlaşılamadı. Mega-hit oyunumuz Amnesia ise hem korku oyununun ilk örneği olarak, hem de tek bir konuda ustalık için başarılıydı. Bundan sonra yapacağımız oyun eğer bilim-kurgu olursa, o konuda yoğunlaşmasını, korku oyunu olursa o planda kalmasını sağlayacağız." Ohh, neyse ki dükkânı kapatıp gitmiyorlar.

Hatta bakın ne yapıyorlar: "Şu anda iki ayrı oyun üstünde çalışıyoruz. Bu Frictional Games için bir ilk olacak ama böylece çok uzun geliştirme süreçlerinin sonunu tek bir oyundan büyük mali kazançlar beklemek zorunda kalmayacağız."

Frictional Games benim sevdiğim bağımsızlardan birisi. Onlar gibi bir sürü bağımsız da günümüzün laneti "görünmezlik" nedeniyle istedikleri başarıya, istedikleri hızla ulaşmıyorlar. Steam, Playstore ve Apple Store'daki kalabalık arttıkça da görünürlük sağlamak ilçe zorlaşacak. Bu yüzden emeğinizi, paranızı gömerek çıktığınız oyunun başarılı olması için "sadece çıkarmanın" yeteceği yanlışsına alda düşmeyin. Oyununuzun duyurulma süreci, topluluk yönetimi, basın ilişkileri ve görünürlük gibi konulara da en az yapım aşaması gibi önem ve mesal vermeniz gerektiğini unutmayın sakın sayın Türk bağımsız yapımcılar.

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OĞZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Agatha Christie: The ABC Murders	7+	68
American Truck Simulator	8	77
Assassin's Creed Chronicles: Russia	6+	57
Between me and the Night	6+	61
Far Cry Primal	8	75
Firewatch	8+	81
Gravity Rush Remastered	7	79
Homeworld: Deserts of Kharak	7	79
Lovers of Fear	7	72
LEGO Marvel's Avengers	6	71
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4	8+	80
Pillars of Eternity: The White March	8	78
Punch Club	6	74
Rise of the Tomb Raider	8+	86
Shadow Complex Remastered	7	73
Shooting Stars!	7	59
Street Fighter V	8	75
Superhot	8+	83
The Witness	9+	88
Ultimate General: Gettysburg	7	84
Untavel	7	81
XCOM 2	9	88

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



	SAYFA
Alekies Gun	42
BioBlue Chrono Phantasma Extend	76
Cities Skylines: Snowfall	76
Grim Dawn	50
Heavy Rain	78
Hitman	64
into the Stars	70
Master of Orion	75
Need for Speed	68
Nuclear Throne	71
Squad	72
The Division	44
The Walking Dead: Michonne - Ep. 1	73
The Westport Independent	60
TRON Run /r	69
WWE 2K16	63
Zheros	69

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Geniel kavramı okuyanlar 7 ve altında kalan oyunların kötü olarak nitelendiriyoruz, genellikle kötü oyunlar 5'ten az puan alırlar. Ayrıca yazarlar bir oyuna ne puan verdiklerine bakılmaksızın, haklarında herhangi bir olumsuz duyuru veya "x" yazarı katkısı kullanma hakkı bulunuyor.

- | | |
|---|---|
| <p>10 Osmu oyunda beşer yeni değışiklik, geniel bir mabek top... Söylemiş çok az oyun bu puanı hak ediyor.</p> <p>9 Mükemmelle yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir mabek sunuor ve mükemmel animasyonlar.</p> <p>8 Çok iyi bir oyun. Harika grafikler, zengin sesler, güzel animasyonlar.</p> <p>7 İyi bir oyun. Bu kriterler hakkında yorumlar ile mükemmel olabilir.</p> <p>6 Ortalama kötü bir oyun, ama bazıları bu kriterler hakkında yorumlar ile daha iyi olabilir.</p> | <p>5 Sadece bir oyun. Harika ve mükemmel animasyonlar, ama iyi değildir.</p> <p>4 Kötü bir oyun. Ortalama mabek olan bir oyun, bu puanı hak ediyor.</p> <p>3 Çok kötü bir oyun. Harika ve mükemmel animasyonlar, ama iyi değildir.</p> <p>2 Berbat bir oyun.</p> <p>1 Bu not, oyunun bir mabek mükemmelle animasyonlar, ama kötüdür. Çok kötü bir mabek mükemmelle animasyonlar.</p> |
|---|---|

"Very" Tabanı

VR GELİYOR! VR GELİYOR!

Superdata Research'ün yaptığı Virtual Reality Forecast (Sanal Gerçeklik Tahmini) çalışmasına göre, 2020'de sanal gerçeklik pazarının oyun pazarı içindeki büyüklüğü 40 milyar dolar bulacaktır. Oyun piyasasının 2015 sonundaki değerinin 97 milyar dolar olduğu düşünülürse, bu korkunç bir büyüme oranı. Sanal gerçeklik ürün ve uygulamalarının ilk başta oyunlar üzerinden büyüyeceği kesin, ancak 2018'den itibaren eğlence, ticari, mühendislik gibi alanlarda da yaygınlaştırmaya başlanacağı öngören çalışmaya göre, 2020'ye geldiğimizde dünyada 200 milyon evde en az bir sanal gerçeklik cihazı olacak. Evlerimizde kafamızda koca bir sanal gerçeklik gözlüğüyle dolayarak düşünürümüz buramızı sakatlayacağımızdan sağlık sektörüne de katkısı büyük olacaktır.



SANAL GERÇEKLİK 2018'DE HANGİ SEKTÖRLERDEN BESLENECEK

1. Oyun.....%48	6. Sosyal.....%4
2. Eğlence.....%15	7. Mühendislik.....%2
3. Interaktif Medya.....%9	8. Emülasyon.....%2
4. Sağlık.....%9	9. Eğitim.....%1
5. Turizm.....%8	10. Diğer.....%2

**inceleme**

win

ps4

one

O Tur:

Yazılım: Microsoft

Konsolalar: Linux, Anal. O Kuruş: Fiyat: 300 TL (PS4), 150 TL (PC)

Oturum: 3.56 TL (PC)

Oturum: 1.8 TL (Dünya) İhtis: incedivisionworld.com

**TOM CLANCY'S**

THE DIVISION

DÜNYAYI YAĞMALAYARAK KURTARIYORUZ

Kıyamet sonrası hikâyelerin etkileyici yanı, insan denen şeyin karanlık yanlarını ortaya koyması. Modern dünya için asiri vahşet görünen o karakterlerden birinin altında sizin de içinde yaşadığınız bir şeyin yattığını hissettiniz. Yeterince aç kalırsanız, sevdiklerinizi doyurmak için tanımadığınız birini vurabilirsiniz. Her gün gittiğiniz o alışveriş merkezi, malzeme tedarik etmek için silahlarınızı kuşanıp gideceğiniz bir av noktasına dönüşebilir. Toplum ve ahlak anlayışlarını birleştirerek yaşamak zorunda kaldığımız için yaratık. Bu birlikteliğe ve oluşturulan sosyal normlara ihtiyaç kalmadığındaysa geriye tek bir şey kalıyor: hayatta kalmak. *The Division* bizleri böyle bir dünyanın New York'una götürüyor. Kaynakların sınırlı olduğu, çete ve örgütlerin şehri ele geçirdiği bu dünyada bizler geriye kalan son umut olarak bu öykünün beyaz altı prensleri oluyoruz.

The Division'in dünyasında kıyamet, Amerikalıların indirimli fiyatlar yüzünden AVM'lere doluştuğu bir Kara Cuma esnasında başlıyor. Yıllar sonra ortaya çıkan çok hızlı büyüyen bir hızla yayılan New York nüfusunun büyük bir bölümünü katlederken, geriye işsiz bir şehir bırakıyor. Şehir karantına altına alınmış, kolluk kuvvetleri çalışmıyor, gıda ve su fazlasıyla sınırlı ve celeriler şehrin farklı bölgelerini ele geçirmiş durumda... Strategic Homeland Division, yani bizim bildiğimiz adıyla *The Division* da bu noktadan sonra ortaya çıkıyor. *The Division* ayanları bu gibi anlarda son çare olmak üzere yetiştirilmiş özel kuvvetler. Çağın gelmediği süreçte sıradan hayatları

yaşıyorlar ve dönemin ortasında olmayan özel cihazlara sahiptir. Çağrılan ilk dalga *The Division* üyeleri, şehrin kontrolünü kaybetmiş sokaklara girmek üzere görevlendiriliyor ve büyük oranda başansız oluyorlar. İkinci dalga ise sokaklara bizim görevimizde şehri geri alıp biyo-terör saldırısının faillerine yakalan

ŞEHİRİN ÇAKALLARI

The Division büyük oranda Manhattan'da geçiyor. Şehirde biraz gaddarkıktan sonra, fazla bir şey okuyup dinlemeden bile oyunun hikâyesini anlamak mümkün. Sokaklara yığılmış çöp dağları, kapılara ve caddelere atılmış biyolojik tehlike uyarıları derken nasıl bir kıyametin içine girdiğinizi az çok anlamaya başlıyorsunuz. *The Division* hakkında iyi ve kötü çok şey söyleyebiliriz ama kesinlikle hakkını vermem gereken an önemli yanı, bugüne kadar gördüğümüz en iyi kıyamet sonrası atmosferlerinden birini taşıması. Her şey o kadar berbat bir şekilde mükemmel ki... Sıfır yanından geçtiğiniz insanların konuşmaları bile insanı hayata sokmaya yetiyor. Normal bir günde düzensiz polisi aramanıza neden olacak diyaloglar artık normal hale gelmiş bir karanlık dünyada.

The Division bu manada müteşsem işliyor. Her gün içinden geçtiğiniz sokakların, alışveriş yaptığınız dükkanların, daha da önemlisi alıştığınız düzenin ne kadar kolay yitilebileceğini, insanların ve dünyanın bir anda ne denli çökünleştirebileceğini görüyorsunuz. *The Division* bunu yaparken sizi başka bir gezegene veya uzaylılarla dolu bir dünyaya değil, her gün

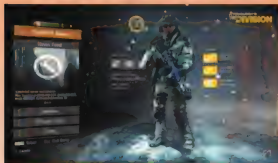


**NEW YORK, HER ŞEY
YOLUNDAYKEN BİLE
KORKUTUCU BİR
ŞEHİR. PEKİ YA KI-
YAMET GÜNÜNDE?**





Ano ussunuzu tamamlamadan son seviyeye ulaşamıyor calışın. Zor görevler için çok sayıda bonus us tamamlanınca ortaya çıkıyor.



GERÇEK ZAMANLI HAVA DEĞİŞİMİ İTİLE OLUŞAN ATMOSEFA HARİKA!



SEASON PASS

The Division'ın oyun sonu içeriği ikiye ayrılıyor. Durumla, Walker'ın bir Nispeti ve Mayıs aylarında gelecek yıl adet ücretsiz içeriği. Dönüşümü ve Castles. Diğerleri kategorisi ise, farklı içerikli DLC'leri. İçerikler arasında Season Pass, Season Pass'ın içerisinde bulunan da olacak olan Underground, yazın çıkacak olan Survival ve kışa çıkacak olan Last Stand bulunmaktadır. Yani Dönüşümün iki kısımda The Division'ın içeriğini kalmayacağı garanti. Season Pass'e dahil olmayan içerikler bilere yetip yetmeyeceğini ise hep beraber göreceğiz. Oyunda çıkacaktır.



geçtiğiniz sokaklara ve sıradan bir şehre sokuyor. Böyle bir ortamda da şehre ait parçalar hiç olmadığı kadar önem kazanıyor. Yıkıntılar, reklam panoları, barikatlar ve arabalar kullanabileceğiniz yegâne siperler oluyor.

Oynanış mekanikleri açısından bakarsak The Division'ın Gears of War ve Destiny'nin çocuğu olduğunu söyleyebiliriz. Destiny'den çok Diablo'ya yakınsadığı fikrineyse katılmıyorum çünkü her eşya, her başarı için bol bol hareket edip çatışmanız gerekiyor. Oyundaki en büyük düşmanlarınız Manhattan'ı ele geçirmiş farklı ceşetler olacak. Hepsinin farklı amaçları olsa da nihai hedef ortak: hayatta kal ve kendi bölgeni koru. Oyunda hayatta kalmanın yolu her fırsatta siper almak olsa da oyunda bolca RYO ögesi de var. Yani elinizdeki silah düşük seviyelilse, kafadan vuruşlarda bile ancak su tabancası etkisi yapabiliyor. Bu durumda, nişancılık kadar kalabalık düşman gruplarını ne yöne sürdüğünüz ve elinizdeki teknolojik aletleri nasıl kullandığınız da önemli



hale geliyor. The Division ajanları normal kolluk kuvvetlerinin bir adım üstünde ve ellerindeki oyuncaklar da bunu fazlasıyla kanıtlan nitelikte. Kendinden açılabilir kalkanlar, yuvarlanarak hedefini bulup patlayan top bombaları ve kurulabilir otomatik taretler gibi çok sayıda ekipmanınız olacak. Oyun bunları bize yetenek olarak yediyor. Yani seviye kazandıkça daha fazla eşyaya sahip oluyor ve zaman içinde bunlara farklı özellikler ve ekstralar ekleyebiliyoruz.

ÖLÜMÜN ATEŞLİ SALDIRI TÜFEGİ +5

The Division'ın en başarılı bulduğum yanı da bu oldu işte. Oyunun aksiyon öğeleri öyle çeşitli ve oyuncuya yeni bir yerde olduğu hissini veren ortamları o kadar fazla ki, aynı şeyi tekrar tekrar yapıyor oluştunuz çoğu zaman fark etmiyorsunuz. Hatta oyunun ilk 20 saatlik kısmı olan, 30. seviyeye kadar kasma kısmı, tekrar eden görevlere rağmen hiç sıkmadan ve tempoyu düşürmeden akıp gidiyor. 20 kere de olsa, bir silah anlaşmasını bozmak veya 5-10 kere anten tamiri yapmak sırf bu yüzden oyuncuya sıkıcı gel-





Modern şehir hayatı bilgiliğin arabalar
yeni bir işlev kazanarak siper oluyorlar



Keskin nişancı tüfekleri yeterinize etkili. Tek boğayınızız beraberinde mülkleri tarafı kullanın.

miyor. Kırılan camlar, patlayan lastikler ve elbette sürekli seken kurşunlar derken, adrenalinizi yükseltecek bir şeyler mutlaka oluyor. Oyunun açık dünya kısmını dört kişiye kadar topluca oynayabiliyorsunuz ki bunu mutlaka yapmalısınız! Çünkü birinizi kaçırdığınız bir elementi diğerinin görme şansınız oldukça fazla. Çevredeki dükkanları gezmek, onları yağmalayıp eşya yapmak üzere malzeme toplamak gibi "görev olmayan görev" mantığındaki hayatta kalmaya yönelik işler grup halinde yapıldığında daha verimli hale geliyor.

Bölgelerden, görevler haricinde toplayıp açabileceğiniz çok sayıda içerik var. Yine de bunların hikâye değeri ve az biraz deneyim puanı haricinde gerçek bir ödüle bağlanmaması biraz can sıkıyor. Ses kayıtları ve raporları okumak eğlenceli olsa da, gerçek ödüllü olan görevleri yapmak yerine bir sokak ötede bazen çok alakasız olabilen "günü" konuşmaları dinlemek, onca derin arasında aptalca gelebiliyor. *Assassin's Creed* ve *Watch Dogs* gibi devasa dünyaları olan oyunlardan sorumlu bir firmanın, elindeki kaynakları daha iyi kullanmasını beklerdim açıkçası. Sanat eserlerini aratmayan sokaklar ve muhteşem bir atmosfer var ama bu kadar, görev odaklı oynayan oyuncular gezmeye ikna etmek için yeterli değil. DVO oyuncusu ödül odaklı yaşıyor. Sen ona bir binanın tepesine çıktığı için veya karanlık bir ara sokakta "fethettiği" için ödül veremiyorsan o da oraya girmez. Dahası oyunda fazla rastgele içerik ve görev yok. Zaman zaman gelip sizen bir şeyler isteyen vatandaşlar haricinde karşınıza çıkacak her şey önceden yerleştirilmiş oyun etmenleri oluyor. Şu eğlenceli dünya içinde *Destiny*'de olduğu gibi canlı etkinlikler ve bir anda oyuncuların o noktaya çekecek ödüllü olaylar olmasını açıkçası her şeyden çok isterdim.

Neyse ki ana görevlerin böyle bir sorunu yok. Bu görev-

ler hem Manhattan'ın sembol noktalarında geçiyor hem de *Tom Clancy* romanı kalitesindeki öyküyü sağlam ilerletiyor. Oyunun hemen başlarında bölgenin posta binasını ele geçirip operasyon merkezimiz olarak kullanıyoruz. Elbette burayı bulduğumuz haliyle bırakmanın bize fazla faydası yok. Merkezin teknoloji, sağlık ve güvenlik olmak üzere üç kanadı var. Oyun haritasındaki ana görevler de bu kanatların geliştirilmesine yarayan puanlar sunuyor oyuncuya. O puanlarla işinize yarayan bölümleri yapmak size kalmış durumda. Yapılan geliştirmelerin hem aktif, hem de pasif etkileri oluyor. Örneğin güvenlik merkezine köpek timi eklemek bölgelerdeki görevleri tamamlayınca gizli içeriklerin yerini gösteriyor ama aynı zamanda patlayıcı bombalara farklı yetenekler veren yeni özellikleri de açıyor. Oyun sonunda etkin olmak istiyorsanız, bütün kanatları %100 olarak tamamlamanız şart, buna rağmen kullandığınız yeteneklere göre seçim yapmanız daha faydalı oluyor.

NEREDE BENİM İÇERİĞİM?

Görevlerden sıkılıp biraz PVP yapmak isterseniz şu an için yegâne seçeneğiniz haritanın ortasındaki **Dark Zone** bölgesi. Buraya tek başınıza girmek istemezsiniz çünkü bütün oyuncuların bir arada olduğu, herkesin birbirini öldürebildiği bir alandan bahsediyoruz. **Dark Zone**'da düşürdüğünüz eşyaları, envanterinize katamıyorsunuz. Bunun yerine önceden belirlenmiş çıkartma noktalarına gidip düşen eşyaları teslim etmek üzere helikopter çağırmanız gerekiyor. Ama bu noktada çok ciddi risk altındasınız. Çünkü 1) Helikopter hemen gelmiyor. 2) Çağırıldığınızda bütün oyuncular haberdar oluyor. Siz beklerken bölgeye gelen diğer oyuncular sizin gibi eşyalarınızı teslim etmek istiyor da olabilirler, ganimetiniz için sizi avlamak istiyor da olabilirler...

Herhangi bir oyuncuya saldırdığınızda Rogue konu-

YETENEKLER

Oyunda tek yeterinize üç yeteneği bir arada kullanabiliyorsunuz. Bunlar konif rollerine uygun olarak geliştirilmiş, sağlık ve tekniğe göre olarak üçe ayrılıyor. Bu ayarlamalar sayesinde bir yeteneği ele alarak can düşürme, ekipman koruma veya vuruş hızı artırma gibi farklı konif yetenekleri arasında seçim yapabiliyorsunuz.

Yeteneklere ek olarak, jantil olarak avcılara karşı davranışlar sergileyen yetenekler de mevcut. Bunlar da oyunun ilerleyen bölümlerinde açılıyor. Bunlar da oyunun ilerleyen bölümlerinde açılıyor.



THE DIVISION'İN ÖZELLİĞİ, OYUN SONUNDAKİ İSSİZLİĞİ HAFF- LETEMİYOR

E3 VE GERÇEKLİK

The Division'ın bu kadar beklentisinin önemli nedenlerinden biri çıkış yaptığı E3 videosuydu. O dönem videoda gösterilen özelliklerin oyuna yansıyor yansımayaacağı veya yansıyan açısından Watch_Dogs gibi hayal kırıklığı yaratıp yaratmayacağı merak konusuydu.

The Division görsel açıdan, videodaki kaliteyi fazlasıyla yakalayabiliyor. Dynamiğin olduğu oyunda gösterilen cihazların ve mekaniklerin çoğu oyunda mevcut. Buna rağmen drone'ları oyun dışında tabirten yönetmek ve sürekli aktif olarak başka oyuncularla aynı noktada bulunmak gibi vad edilen özelliklerin bazılarının oyundan çıkarılmış. İyi bir oyun olup olmamasından bağımsız olarak söylemek gerekirse The Division, hedeflenen görsel ve oynanış kalitesini yakalamış. Yine de Ubisoft'un henüz yapmadığı içeriklere ait videolar sunarak oyuncuların beklentileri yükseltmesi yerine etide olan materyalleri göstermesini dilerdim.



muna düşüyorsunuz. Rogue olan oyuncular, yakında bulunan diğerleri tarafından görülüyor ve avlanarak başlarına konulan ödül alınabiliyor. Oyunun en riskli ve en heyecanlı bölümleri Dark Zone'lar. Burada, söylediğim üzere yanınızda arkadaşlarınız olması veya başka bir gruba takilmanız çok önemli. Aksi takdirde yaşadığınız eşyanın dışarı çıkarabileceğiniz çok sanıyorum. The Division'ın bir diğer güzel yanı da sivil iletişimin çok rahat çalışması. İngilizceniz de iyiyse herhangi bir oyuncunun yanına gidip "katabilir miyim?" demek genelde yeterli oluyor. O yüzden oynamak arkadaşınız olmasa bile dost edinmeye çalışmaktan çekinmemelisiniz.

BİRİMİZ HERİMİZ İÇERİK İÇİNİ

Oyunda zindanlara karşı gelen dört küçük görevler ise, hem kurgu hem de içerik olarak hiç fena değil. Genel olarak her görevin ilginç bir öyküsü ve kurgusu var. Lakin çevrimici oyunları seven Oyuncular bu görevlere dudak bukebilir. Zira mekanların çekiciliği bir yana bra-kıdığında, görevler fazlasıyla sıradan. Değişik bir oynanış elementi veya oyuncuların uygulaması gereken küçük numaralar hiçbir göremeye yok. Kurgu basit, ilerle ve sonra daha fazla düşmanların gelmesini sağlayan etkinlikler basit. Bu etkinlik dediğim olay da büyük bir şey değil. İlazen yangın fukuyelerini açmak, bazense bir şehri çözmek... Minyonları için bittiyindeye patronun olduğu meydana ilip onunla konuşuyoruz ve sonra istiklal Marşı ve kapanış. The Division'ın altıyapısında klasik tank, hasar ve pıfıf zihniyeti olsa da bunu oyunda



Kapalı alanlar daha fazla siper ve saklanma alanı sunuyor. Bu durum düşman sayısı artınca lehinize dönebilir.

kullanmaya pek gerek olmuyor. Çoğu zaman güçlü hasar verebilen dost oyuncunun bir araya gelmesi yeterli oluyor. Bunu da başarıya nispeten tebrikler; oyun sonu içeriğinin tamamını 10-20 dakikada görüyorsunuz.

Böylece asıl sorunumuza geldik... Oyundaki 20 saatlik içeriği tamamlayıp son seviyeye geldiğinizde, aynı içeriği tekrarlanmasa haricinde yapacak fazla bir şey yok. Siz bu incelemeyi okurken, Incursion denilen daha da zor dört küçük bölümler oyuna eklenmiş olacak fakat burada da toplamda 5-6 farklı görevi geçemeyecek bir içerikten bahsediyoruz. Bu kesinlikle ama kesinlikle yeterli değil. Düzgün PVP içeriği, son seviyeye özel bölgeler ve görevler olmadan oyuncuların daha parlak eşyaları tutmak uzun ömürlü olması istenen bir oyun için sağlıklı bir çözüm değil. İnanın bana seviye atlatırken ne kadar keyif aldım, son seviyede de o kadar aldım. Çünkü aldığım o high-end kimli alırdın, daha fazla eşya bulmanın haricinde fazla anlamı yok. Oru diğer oyunculara karşı bile deneyimiyor çünkü. Dark Zone'da oyuncu avlasın, saatlerini harcadığını Dark Zone seviyetimimi sanıyeleri içinde kaybedebiliyorum. Gıbelediğim bir ekstra PVP modu yok. Destiny'de de benzer sorunlar vardı ama en azından ek içerikleri satın almayan oyunculara bile PVP olarak sağlam içerik sunulabiliyordu. The Division'ın bunu başardığını düşünmüyorum ve ileride başarabileceği



konusunda da ciddi şüphelerim var.

"Peki nerede bu oyunun içeriği?" dersiniz cevap aslında çoğu Ubisoft oyununda olduğu gibi Season Pass'te saklı. Oyun sonu içeriğine gerçek anlamda ulaşmak için ülkemizde neredeyse oyunun kendisi kadar pahalı olan Season Pass'i almanız gerekiyor ki çıkacak içerikten faydalanabilesiniz. Oyun sonu içeriği o kadar kısıtlı ki bana ciddi anlamda Ubisoft'un oyunculara Season Pass aldıkları için asıl oyunun içeriğini kıstığını düşündürdü. *The Division*'in end-game'i sonradan çıkacak paralı içerikle gayet güzel toparlanıp kendine gelebilir ancak bu mevcut halinin zayıflığı için bir öfür sayılmaz. 20 saatlik bir maratona bitirip ödül odasına geldiğinizde içeride kimsenin, hatta bir kupanın bile olmadığını düşünün. *The Division*'in oyun sonu içeriği hakkında işte tam olarak böyle hissediyorum.

BU ŞEHİR İNSANI BOĞAR

Bütün kusurlarına rağmen *The Division*'i kurtaran yanı, fazlasıyla eğlenceli olması. Yapay zeka bir çevrimiçi oyundan beklenesecek seviyede. Sipere çıktığınızda bombalarla sizi dışarı çıkarmak veya ortalıkta boş boş dikilmek gibi temel prensipleri uyguluyor ama beklentilerinizi çok da yükseltmiyor derim. Kafaları o kadar çalışmıyor. Özellikle ilk 10 saatin sonrasında düşman tiplerini ve nasıl davrandıklarını, öncelikle hangilerini haklamamız gerektiğini çözüyorsunuz ve olay büyük ölçüde bitiyor. Şehirde paralı askerler, hapishane kaçakları, herkesi yakmaya çalışan "temizlikçiler" ve isyancılar olarak farklı düşman grupları bulunuyor. Hepsinin kendi bölgesi var ama çıkan noktalarla birbirleriyle çatıştıkları da olabilir.

yor. Temel olarak baktığımızda her düşmanın kendine ait bir iki özel adamı olsa da geriye kalanlar çok farklı değil. Örneğin temizlikçilerin alev makinalı birimleri uzaktan silahla atıp ederken yeterince yaklaşılabilirse ortalığı fazlasıyla ıstabiliyor. Yapımcılar farklı düşman tiplerinin oyuncuyu fazla zorlayacağını düşündümler olacak ki çoğunun zayıf noktaları var. Bu da çatışmaları tatıştırdı.

Seviye atlatırken genelde eşdeğer silahlar kullanıldığında çok sorun değil ama özellikle oyun sonu içerikte biraz denge sorunu da mevcut. *Borderlands* ve *Destiny*'de genelde uzayıp avladığımız için çok göze çarpmıyordu ama çatışmaya dayalı bir oyunda dakikalarca kuşun yiyip ölmeden insanları bir arada olmak zamanla rahatsız etmeye başlıyor. Benzer oyunlarda üzerinize gelen büyü, uzayıp ve bomba benzeri şeylerden fiziksel olarak kaçmak eğlenceli iken burada siperinize sürekli olarak gelen, durdurulamaz bir güçle uğraşmanız gerekiyor. Daha önce söylediğim üzere elinizde yeterince atış gücü varsa bunun da öyle aman aman espirisi olmuyor açığı.

Tom Clancy's *The Division* bu haliyle Ubisoft geleceğini bir kez daha tekerliyor. Bolca potansiyel olan, oynanışı keyifli ama teknik veya idari nedenlerden dolayı hedefi tutturamayan bir oyun. *Destiny*'ye imreniyor ve PC'izde benzer bir oyun oynamak istiyorsanız bir süreliğine tadını çıkarabilirsiniz. Fakat karar verirken oyunun asıl yaşam alanı end-game'in şu an kurak bir çölden farklı olmadığını unutmayın. O çölü yeşillendirmek elbette Ubisoft'un elinde ama riske girip şimdiden yatırım yapmak yerine ek içeriklerin neler olduğunu görmek için biraz daha beklemeniz akıllıca olabilir.

Oyundaki güvenli evlerden biri de Ubisoft'un hayali New York stüdyosu. Etraftaki maymunlar ne anlama geliyor acaba?

+

- **MMO** (Multiplayer)
- **Open World**
- **Customization** (Karakter özelleştirme)
- **Realistic** (Gerçekçi)

+

- **Online** (Online)
- **Co-op** (Kooperatif)
- **Single Player** (Tek Kişilik)
- **Multiplayer** (Çok Kişilik)
- **Online** (Online)
- **Co-op** (Kooperatif)
- **Single Player** (Tek Kişilik)

7+

SON KARAR

"End-game içerik sunmayan bir online oyun olur mu?" sorusunun yanıtı



Ö Tür: Aksiyon / RYO O Yapım: Crate Entertainment O Doğum: Crate Entertainment O Dijital İndirme: 39 TL (Steam) O Yaş Sınırı: 13+ O Dahası İçin: grimdawn.com

GRIM DAWN

KIYAMETİN KARANLIĞINDA KIZIL BİR GÜN DOĞUYOR -EREN ERYÜREKLİ

Bir-ki-üç-dört... Sağ tiki unutmayalım... Bir-ki-üç-dört... Buflarımızı açalım lütfen... Bir-ki-üç... Şeklinde devam eden bu aksiyon balesini *Diablo*’dan beri tecrübe etmekteyiz herhalde. Evet, sıkılmadık belki bu oynanıştan ve önümüzde gelen hemen her aksiyon-RYO’da türe yeni bir şeyler katmayı başardık. Ama işte adını koymadığımız bir eksiklik vardı hep. *Diablo*’nun kendi devam oyunu da dâhil olmak üzere o sihirli formüle ulaşabilen, aynı izi bırakabilen bir oyun olmadı benim için. Arada *Sacred*, *Titan Quest* ve son zamanlarda parlayan yıldız *Path of Exile* buna çok yaklaştı aslında. Fakat “o oyun” olmadı hiçbirisi. Ama şimdi elimde *Titan Quest* ve *Diablo*’nun yapımında çalışmış tecrübeli ellerden çıkma müthiş bir oyun var: *Grim Dawn*. Yıllardır aranan kan yoksa bulundumu? Cevabı öğrenmek için okumaya devam edin...

BİZ KİMİZ, N’APIYORUZ, BURASI NERESİ?

Burası Cairn isminde bir dünya ve hemen her köşesinde de tehlike pusuya yatmış bekliyor. *Grim Dawn*’ın fazlasıyla silik ve yegâne eksisi olarak gördüğüm hikâyesi aslında kötü değil, sadece sunumu zayıf ve NPC’lerin kafasındaki işaretlere tıklayıp aldığımız görevlerden ve sağda solda bulduğumuz bilgi kıvrıntı-

larından ibaret. Gaza getirici ara videolar ise maalesef hiç yok. Fakat! Bu durum hemen hiçbir şey hatırlamadan geldiğimiz ve kıyametin kopmuş, insanlığın sağda solda ufak topluluklar halinde yaşamakta olduğu dünyasına olan ilgisimizi daha bir kabartıyor aslında. Zira biz keşsettikçe bu kaderin silsesini yemiş dünya açılıp güzelleşiyor. Karşılaştığımız farklı gruplarla dost veya düşman olabileceğinin seçimler bol bol karşımıza çıkıyor ve kimi zaman insanların kaderini tayin etmek de bize kalıyor. Bizse Aether denen maddeye maruz kalmış şekilde yeni güçlerle bu yabani dünyaya uyanıyoruz, vakit kaybetmeden de sol tık düşmanı maceramıza başlıyoruz zaten.

Ama ne maceralı bir kere *Grim Dawn*’ın dünyası çok büyük. Ana haritaların tasarımı sabit olsa da aşırı geniş olmaları sebebiyle git git bitmiyorlar ve en uç noktasına kadar dopdolu. Bu statik gibi görünen yapı sürekli değişen düşman formasyonları, sürpriz Hero karşılaşmaları ve yer yer değişen harita öğeleriyle dengelenmiş. Çoğu oyunda yaptığımız ve zaman zaman hayal kırıklığına uğradığımız “dur şu köşede ne varmış” gidişleri burada çoğunlukla ödüllendirildi ve keşfetme arzumu kampladı. Oyunun harita anlamın-

SINIFLAR



SOLDIER

Klasik kolcu kalkanlı veya ağır baltalı adamımız. Özellikle Demonilitionist’le karışımından doğan Commando ile fena halde ölümcül ve orta menzilde de etkili.



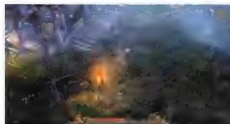
ARCANIST

Aether gücünü elemental büyüleriyle birleştiren bu arkadaş kalabalıklara karşı epey etkili. Defansif zaaflarını ise Soldier ile karşını olan Battlemage olarak kapatabilirsiniz.



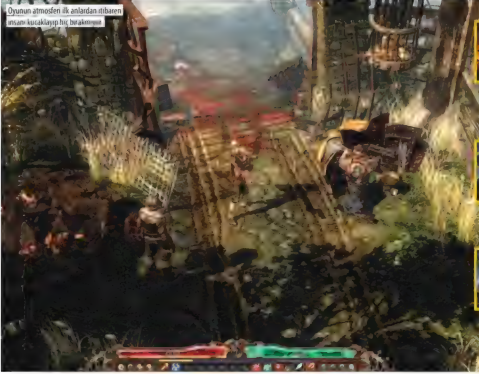
SHAMAN

Doğanın gücüyle bir olan Shaman ağır silahlarda ve çağırma büyülerinde etkili. Arcanist’le birlikte döndüğünde Druid sınıfında büyülerinin şiddeti bir hayli artacaktır.



SINIFLAR

Oyunun atmosferi ilk anlardan itibaren insanı kuzaklıp hissettiriyor



■ DEMOLITIONIST
Bu elit sınıf uzaktan ateş büyüleri ve tüfeklerle savaşmayı seviyor. Yanına Nightblade koyduğunuzda ise Saboteur olup her tarafı alev ve patlamalara boğuyor.



■ OCCULTIST
Lanetler, zehirler ve türlü çirkin düşmanı süründüren büyü bu arkadaşta. Şaman'la birleşip şaşırma düşmanların arasına ayrı salmak epey eğlenceli.



■ NIGHTBLADE
Oynaması en keyifli sınıf olarak gördüğüm bu sükunetliğin ölümlü saldıran beni benden aldırtıcı. Yanına koyulacak Arcanist büyüleriyle ortalığın tozunu atarabilirsiniz.

daki bir diğer artısı görevleri ve önemli noktaları onlara yaklaşana kadar görmeyi oluşturun. Dolayısıyla bol bol dolayış keşfetmeyi cesaretlendiren ve oyunu A noktasından B noktasına gittikçe bir kısırdöngüden kurtaran yapımcılara ilk övgümü burada yapıyorum. Ve bu daha başlangıç.

BANA BİR SINIF VER... BİR SINIF DAHA VER SEN

Lafı uzatmadan söyleyeyim: *Grim Dawn*'ın karakter geliştirme sistemi harika arkadaşlar. Öncelikle *Titan Quest*'ten hatırlayabileceğiniz ikili sınıf özelliği burada da var ve gayet kullanışlı. Altı adet ana sınıftan, seçtiğiniz iki tanesini yapabileceğiniz kombinasyon sayısı 21'e ulaşıyor (kutuya bakınız). Tabii durum böyle olunca vereceğiniz puanlarla yarattığınız karakterleri epeyce özümleştirebiliyorsunuz. Söz gelimi Nightblade ve Occultist karışımı yaptığım bir karakter (Witch Hunter oluyor ismi bu noktada) hem Nightblade'in düşmanları yavaşlatıp zayıflatan aurasını hem de diğerinin benzer özellikteki lanetlerini kullanarak, hafife alınamayacak kalabalıklara güçsüz düşürüp aralarında hızla katliam yapabilirim. Bu sırada çarptığım karğarsa geri kalanları oyalayarak bana zaman kazandırır. Aynı şekilde durduğu yerden uzun menzilli saldırı yapan Soldier sınıfı bir karakterin, bir Demolitionist yeteneği olan yere alevli çukur açması da hayli işe yarar. Eya-larınızın gelebilin özel yetenekler ve apayrı bir dünya olan Devotion ağacından açabildiğiniz pasif yetenekleri de hesaba katınca on binlerce özgün build'in yolu açılmış oluyor oyunda. Yetenek puanlarınızı geri alabildiğiniz de düşünüldüğüde, oyunun neresinde olursanız olun farkli bir yön seçebilir ve oradan ilerleyebilirsiniz. Yapımcıların bu esnekliği sunmuş olmaları ciddi önemli ve *Grim Dawn*'ın benzerlerinin bir adım önüne taşıyan bir özellik. Yeteneklerin görsel olarak iyi kotarılmış ve çeşitlilik arz ediyor oluşu da skuldanın tıklamaya devam etmek için oyun sunduğu iyi sebeplerden biri. Zaten tok vuruş hissi ve giderek güçleniyor olmanın verdiği tatmin sayesinden skulmaya pek zamanım da olmadı açıkçası. Akşiyon RYO'ların kaçınılmaz sorunu olan kendini tekrar durumu ise şöyle bir dokunuşla aşılmış: Diyelim ki düşman fraksiyonlardan birisine çok yüklenmiş ve onların sizden nefret etme oranı yükseldi. Bu durumda, bu arkadaşlar da size daha kalabalık gelmeye, kahramanlarını daha çok üstünü-

ze salmaya başlıyor. Hele ki bu nefret-metreyi "Nemesis" seviyesine getirebilirsiniz (ki bu epey bir zaman alacaktır) o grubun en kallavi jampiyonu ile her an karşılaşılabilişiniz demektir. Bu dinamik yapı aynı bölgelerde dolansanız bile sürekli farklı bir mücadele içinde olmanızı sağlıyor ve düşen eşyaların kalitesini sizin gücünüz seviyesine çekiyor. Dost oluşumların seviyesini yükselttiğinizde ise daha çok yardımcı birim, özel eşyalar, market bakkal indirimleri ve daha da fazla özelleştirme emrinizi amade oluyor. Eh bundan iyisi Şam'da kayısı değil de nedir?

BU KADAR EŞYAYI NEREYE KOYACAKLAR?

Oyunda tahmin edebileceğiniz gibi ÇOK fazla eşya düşüyor. Çoğunun satıyoruz geldiği gibi evet, ama buraya yapılan ince bir dokunuştan bahsetmeye değer. *Diablo 3* oynayanların bildiği üzere orada doğu dürist bir eşya düşmesi için aynı yerleri farmlamaktan illallah dersiniz ama buna devam etmek zorundasınız. Sonradan eklenen Rift Dungeon'lar da ancak sınırlı bir etki yaratabildi bu konuda. *Grim Dawn*'da ise bu süreç çok daha doğal işliyor ve yol üstünde düşen eşyalarla nitelikli bir build yapmak mümkün oluyor. Kısacası bıktırmıyor, "bin kere girdik şu zindana hâlâ iyi bir şey düşmedi!" dedirtmiyor. Olaydan kopmuyorsunuz hiç. *Grim Dawn* oyuncusunu seviyor ve aptal yerine koymuyor. Eşya toparlamının akıcı ve eğlenceli olabileceğini yeniden hatırlatıyor.

İŞTE O OYUN!

Uşenmeyip tekrar kurup baktığım *Diablo II* hâlâ türün en iyisi, buna şüphemiz yok. Fakat onun ve *Titan Quest*'in en iyi yanlarını alıp gelen *Grim Dawn*'ın başkanı da azımsanmayacak düzeyde. Evet, hikayesi biraz bayık ama keşif zevki mi? Zevkli. Sınıflar birbiriinden ayrışıyor mu? Hem de nasıl! Düzgün eşya düşüyor mu? Düşüyor. Boss savaşları keyifli mi? Keyifli! Buna aşırı uygun fiyatı, sistemi izlemenin başarılı optimizasyonunu, buçış olmasını ve kısa yüklemeler sürelerini de ekleyin. Multisi de eski *D II* tadında; ne eksik, ne fazla. Eh o zaman şunu rahatlıkla diyebiliriz, *Grim Dawn* beklediğimiz, istediğimiz, işi sulandırmayan, derinliği de abartmayan *Diablo II*'nin gerçek mirasıdır. Evet, dedim bunu ve zamanın beni haklı çıkaracağına da inanırım tam. Kasvetli gecenin ardından gelen şafak kadar parlak bir oyun bu. ☺



- Karanlık ve yoksunluk yapışan kıyamet sonu-ru atmosferi.
- Geniş ve yavaş giden oyun alanları.
- Çirke sınıf seçebilmek (Zevk).
- İçerik ve çeşitlilik hald safhada.
- Karakterinizi özelleştirebilmek için yığınla seçenek.
- Oyuncu dostu oluşt.
- Fraksiyon puanları oyunun gelişimini epey ileri ediyor.
- Eşya performansını.
- Hikaye sunumu zayıf katmış.
- Multiplayeini oldukça azaltmış olması ve nadir yavaşan koordinatör.
- PVP simülasyonu yok.

8+

SON KARAR

Aktarıldığı hayranlı olsun, sonunda beklediğimiz "gerçek" *Diablo 2* devam oyununu kavuştuk



BELEŞ CEVHERLER

UÇUP GİTMİŞ OYUN FİYATLARINDAN HEPİMİZ ŞİKÂyetÇİYİZ AMA ASLINA BAKARSAÑIZ İŞİN BİR DE ÖTEKİ TARAFI VAR; ORTALIK ÜST KALİTE ÜCRET-SİZ OYUNLARLA DOLU! BİZ DE BU AY HEM CEBİMİZ SICAK KALSIN, HEM DE OYUN ALIŞKANLIKLARIMIZDAN VAZGEÇMEYELİM (TATLI HAYAT) ŞİARIIYLA, KENDİ BİLDİĞİMİZ, OYNADIĞIMIZ BELEŞ GÜZELLİKLERİ BİR ARAYA GETİRME-YE KARAR VERDİK. TABİİ LOL'DÜR, DOTA'DIR, SONRA EFENDİME SÖYLEYİYİM THE OLD REPUBLIC'TİR, LOTR ONLINE'DİR FALAN DEĞİL BAHSEDECEKLERİ-MİZ, ONLARI ZATEN BİLİYORSUNUZ. AMA BİRAZCIK DERİNLERDE KALMIŞ, KEŞFEDİLMİYİ BEKLEYEN NE CEVHERLER VAR BİR BİLSENİZ...

HEROIN'S QUEST

THE HERALD OF RAGNAROK

Ö Tür: Macera Ö Yıl: 2012 Ö Yayıncı: Crystal Shard

Ö Kimler Oynasın: Sierra klasiklelerine dayanan maceracılar Ö Nerde: Steam

Steam'in gizli cevherlerinden biri olan *Heroine's Quest*, adından da anlaşılabileceğiniz gibi eski dostumuz *Quest for Glory* serisine ve Sierra'nın altın günlerine yazılmış bir aşk mektubu. Pikselli grafikleri ve klasik macera oyunlarının alışıldık etmenlerini barındırması şöyle dursun, başanlı bulmacaları ve merak uyandırıcı konusıyla da türün hayranlarını mest ediyor.

Bulmacaların birden farklı yolla çözülebilmesi, açlık ve soğuk gibi etmenlerin oynanışa direkt etki etmesi,

onlarca yan görev, her düşman için ayrı bir dövüş stratejisi geliştirme zorunluluğu getirmesi gibi etmenler oynanışa ciddi anlamda derinlik katıyor. Oyunun hemen başında bizlere üç farklı sınıf (savaşçı, hırsız, büyücü) seçme imkânı tanımasıyla karşılaştığınız engellere yaklaşımınız direkt olarak etkileyen ve yeniden oynanabilirliği arttıran bir diğer önemli artı. Bir de bunlara Viking mitolojisiyle bezenmiş hikâye örgüsünü katınız mı (Loki mi o?) dört dörtlük bir serüven elde ediyorsunuz. -M. İhsan



Heroine's Quest'te bir macera ve bir bulmaca oyunu birleşti.



ETERNAL SENIA

Ö Tür: JRPG Ö Yıl: 2015 Ö Yayıncı: Holy Priest

Ö Kimler Oynasın: İçinin yağlarını eritmesi gelenler

Ö Nerde: Steam

Hani çok sık oynadığımdan değil de, *To the Moon* ve *The Amber Throne*'den merak edip Steam'deki RPG Maker'la yapılmış oyunların arasında avare avare dolaşıyordum. *Eternal Senia*'yı o sırada keşfettim. Hem notu çok iyiydi, hem de bedavaydı. Kullanıcıların birinin yaptığı "Bu oyun bedava değil. Gözyaşlarını silmek için bir sürü kâğıt peçete almanız gerekiyor." yorumundan da gaza gelip bir indireyim dedim.

İyi ki de öyle yapmışım. *Eternal Senia* hakikaten çok çok tatlı bir oyun çıktı. Son derece basit yapıda bir RVO kendisi. Bildiğimiz anlamda bir savaş sistemi bile yok. Düşmanın yanına gidiyorsunuz ve eşyalarını ve seviyeleri yeterince iyileşse onun canı sizinkinden önce bitiyor, kazanıyorsunuz. Hepsi bu. Bölümler kısa. Bolca gizli yer var ama onları da bulmanız çok uzun sürmüyor. Öyle hızlı hızlı ilerleyip 3-5 saatte bitiriyorsunuz oyunu.

Hikâyesi de aynı şekilde basit ve güzel *Eternal Senia*'nın. Görsel benzerliğinden



ötürü *Undertale* gibi bir şey beklemeyin tabii. Dedğim gibi, her şeyle basit bir oyundan bahsediyorum. Ama bu huzurlu, minimal havasının içinde anlattığı öyküler insanı etkilemeyi de iyi başarıyor.

Eternal Senia'yı indirin, dursun Steam hesabınızda. İnsanın böyle kendi halinde bir şeyler oynatması geliyor bazen. O gün geldiğinde bir girip bakarsınız. Pisman olmayacağınız garanti. -Ömer



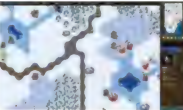
BATTLE FOR WESNOTH

Ö Tür: Strateji Ö Yıl: 2003 Ö Yayıncı: David White
Ö Kimler Dynasin: Fantastik bir stratejiye gömülesi gelenler Ö Nerede: www.wesnoth.org

Eğer HOMAM tarzı, fantastik şehir kurma ve ordu yönetme oyunlarını seviyorsanız *Battle For Wesnoth* tam size göre demektir. Açık kaynaklı ve tamamen ücretsiz bir yapım olmasına rağmen AAA oyunlarda görmeyi bekleyeceğimiz türden bir derinliğe sahip kendisi. Örneğin her birimin kendine özgü avantajlara ve dezavantajlara sahip olması, haritadaki arazi çeşitlerinin savaşta direkt etki etmesi, gece gündüz döngüsünün birimleri ve çatışmaları olumlu ya da olumsuz etkilemesi, hayatta kalan askerlerinizin giderek rütbe atılması... Buna bir de elf, cüce gibi Tolkien-vari fantastik ırkların yanı sıra Ejderha Mızrağı Serisi'ndeki Ejderanları hatırlatan Drakes gibi farklı ırklar da eklenince değişimin keyfini çıkar.

Wesnoth'un bir diğer çarpıcı yanı öğrenmesinin kolay, ama ustalaşmasının ciddi zor olması. Bunun en büyük nedeni birimlerinizin düşmanınıza vurabileceğinden asla tam olarak emin olamamanız. Böylece her şey iyi giderken planlarınız bir anda tepetaklak olabilir ve kendinizi beyaz bayrak sallarken bulabilirsiniz.

Normalde 16 bölümden oluşan bir ana senaryoya ve çok oyunculu seçeneğe sahip olsa *Wesnoth* hayranları tarafından geliştirilen pek çok başarılı yan senaryoya da sahip ve büyümeye de devam ediyor. Türkçe dil desteği de cabası. Mutlaka göz atın. -**M. İhsan**



ELSWORD

Ö Tür: Rol Yapma / RYOT Ö Yıl: 2007
Ö Yayıncı: Ö Ö Kimler Dynasin: Ö Nerede:

Dünya'nın en büyük ve en popüler rol yapma oyunu olan *Wesnoth*, 2003 yılında David White tarafından geliştirildi. Bu oyun, 16 bölümlük ana senaryoya ve çok oyunculu seçeneğe sahip. Türkçe dil desteği de cabası. Mutlaka göz atın. -**M. İhsan**

Wesnoth'un bir diğer çarpıcı yanı öğrenmesinin kolay, ama ustalaşmasının ciddi zor olması. Bunun en büyük nedeni birimlerinizin düşmanınıza vurabileceğinden asla tam olarak emin olamamanız. Böylece her şey iyi giderken planlarınız bir anda tepetaklak olabilir ve kendinizi beyaz bayrak sallarken bulabilirsiniz.

Wesnoth'un bir diğer çarpıcı yanı öğrenmesinin kolay, ama ustalaşmasının ciddi zor olması. Bunun en büyük nedeni birimlerinizin düşmanınıza vurabileceğinden asla tam olarak emin olamamanız. Böylece her şey iyi giderken planlarınız bir anda tepetaklak olabilir ve kendinizi beyaz bayrak sallarken bulabilirsiniz.

Wesnoth'un bir diğer çarpıcı yanı öğrenmesinin kolay, ama ustalaşmasının ciddi zor olması. Bunun en büyük nedeni birimlerinizin düşmanınıza vurabileceğinden asla tam olarak emin olamamanız. Böylece her şey iyi giderken planlarınız bir anda tepetaklak olabilir ve kendinizi beyaz bayrak sallarken bulabilirsiniz.





THE SAD STORY OF EMMELINE BURNS

○ Tür: Görsel Roman ○ Yıl: 2016 ○ Yapımcı: Ebi-hime / Sekai Project ○ Kimler Oynasın: Sakin bir okşamıştı çayncı çerezini alın ve bu kısa öykünün tadını çıkarın ○ Nerede: Steam



Bu oyun aslında bir oyun değil, öncelikle onu belirteyim. TSSOEB bir görsel roman, fakat genel görsel romanlardan alışık olduğumuz seçenekler burada mevcut değil. Yani alıyorsunuz içeceğinizi başına kuruluyorsunuzuz ve yaklaşık 2 saat boyunca akan anlatımı takip ederek beş 8 başarınızı da cebe atıp oyunu kapıyorsunuz.

Peki, buna değer mi? Elbette değer, zira içinde *shojo ai* (kızlar arasındaki gönül ilişkisi diyelim) öğeleri barındıran bu hikaye gerçekten de iyi yazılmış ve kısalığına rağmen aklınızda kalıcı bir iz bırakmayı başarıyor. Bu tür yapımların duayeni ebi-hime'nin bir game jam'de (kisa oyunların hızla yapıldığı etkinlik) yarattığı oyun, isminden nefret eden **Toma** adında bir kızın mezarlıkta karşılaştığı **Emily'nin** trajik öyküsünü dinlemesi üzerine kurulu ve tabii ki yolda birkaç sürpriz de sizi bekliyor. Göz okşayan şık çizimleri ve dinlendirici müzikleriyle atmosferini başarıyla kuran oyun sıkılmadan izleniyor. Ayrıca öyküyü anlamak için iyi derecede İngilizce bilmeniz gerektiğini de hatırlatalım. -Eren E.



Kısa bir süre sonra, oyunun
bu karakteriyle karşılaşacaksınız.



BENEATH A STEEL SKY

○ Tür: Macera ○ Yıl: 1994 ○ Yapımcı: Revolution Software ○ Kimler Oynasın: Broken Sword hayranları ○ Nerede: GOG

Broken Sword serisiyle ünlü Revolution Software'den distopik bir gelecekte geçen, cyberpunk türünde muazzam bir macera oyunudur *Beneath a Steel Sky*. Öyle ki yapımının üzerinden tam 22 yıl geçmesi rağmen (ilk olarak MS-DOS ve Amiga'ya çıkmıştı diyeyim, siz anlayın) bugün bile gerek hikâyesi, gerek seslendirmeleri, gerekse de karakterleri ve esprileriyle oynarken büyük bir zevk verir insana.

Firmanın diğer oyunlarına nazaran daha ciddi bir tonu olan yapımda bir helikopter kazası sonucu çok küçük yaşta çorak topraklara düşen ve buradaki yerliler tarafından yetiştirilen Robert Foster adındaki bir adamın macerasına konuk oluyoruz. Günün birinde bir grup silahlı güvenlik görevlisi köyünü basıp herkesi öldürür, Foster'i tutuklar ve onu zorla bir şehre götürür. Kahramanımız ne yapıp edip buradan

kaçmak istemektedir. Ancak çok geçmeden işlerin hiç de görüldüğü kadar basit olmadığı, şehir kontrol eden yapıp zekânın Foster'i içeride tutmak için elinden geleni ardına koymadığı açığa çıkar.

Beneath a Steel Sky bugün bile insanı sarıp sarmalayan hikâyesi ve 20 yaşında olduğuna hayatta inanmayacağınız el çizimi grafikleriyle "kült klasik" mertebesini sonuna dek hak ediyor. -M. İhsan





Her zamanla benzersiz, sürekli olarak değişen değil Path of Exile

PATH OF EXILE

Ö Tür: Hack 'N' Slash
Ö Yıl: 2013
Ö Yapımcı: Grinding Gear Games
Ö Kimler Oynasın: "Diablo II'nin helvesi buralarda çoktan yandı, yenisi mu mu" diyenler
Ö Nerede: Steam

Bir gün deselerdi ki bana: "abi *Diablo III* gelecek ama bak benzeri bedava başka bir oyun var, sen onu daha çok oynayacaksın" cevabım "yahu bırak yaa" olurdu. Ama gerçekten de böyle olmuş nihayetinde.

Kickstarter zamanlarından beri takip ettiğim ve sürekli olumlu yönde gelişen PoE benim için *Dilfil* solumuş bir oyundur arkadaşlar. Çünkü yeteneklerinizi yolda geliştirip değiştirmenizi sağlayan, içtiğiniz iksirlerin bile türlü türlü özelliğe sahip olduğu muazzam bir eşya sistemi var, çünkü olması gereken karanlık atmosfere dibine kadar sahip, çünkü para yerine takas sistemi var, çünkü Pay to Win yok ve efsanevi Pasif Yetenek Ağacı'ndan bahsetmiyorum bile. Hani sırf o sayfayı görüp oyuna aşık olmanız olası. Oyunun görsel olarak *Dilfil* ile bariz bir stil farkı var, dolayısıyla daha karanlık bir şeyler arayanlar için de adres burası. Yapımcı ise Yeni Zelandalı. Havasından mıdır, suyundan mıdır oradan gelen işler genelde güzel oluyor artık.

Steam'de de olan oyunu bir indirip bakın derim. Hazır yeni Ascendancy paketi de çıkmışken *Dilfil*'ten bakan bünyelere ilaç gibi gelecektir. -Eren E.

FIVE DAYS A STRANGER



Ö Tür: Macera Ö Yıl: 1994 Ö Yapımcı: Ben "Yahtzee" Croshaw Ö Kimler Oynasın: Çthuihu benzeri kadim varlıkların kuklası olmayı sevenler Ö Nerede: tulyramblomatic.com/5days

Ben "Yahtzee" Croshaw'ın bu meşhur oyununu, hatta serisini duymayanınız yoktur herhâlde. AGS'nin henüz çok basit olduğu, pikselin dibine vurduğumuz günlerde gelen, o basit grafiklerle muazzam bir öyküsü olan, inatılmaz bir korku oyunuydu *5 Days A Stranger*.

Centilmen Hırslı Trilby'yle ilk kez tanıştığımız oyunda terk edilmiş bir malikâneye büyük bir vurgun yapmak için giren anti-kahramanımız kendini bir grup yabancıyla içeride kapana kısılmış bulur. Çünkü "ev" kimsenin dışarı çıkmasına "izin vermemektedir." Bu da yetmiyormuş gibi aralarından biri aslında

maskeli bir seri katildir ve hiç beklenmedik anlarda ortaya çıkıp evdekileri tek tek katletmektedir. Ancak Trilby çok geçmeden için içinde daha kadim, daha karanlık bir gücün olduğunu keşfeder.

Serinin devam oyunları (*7 Days a Skeptic*, *Trilby's Notes* ve *6 Days a Sacrifice*) aynı etkiyi veremedi belki ama iyi bir hikâyeniz varsa pikseli grafiklerle bile insanı korkutabileceğiniz, o atmosferi buram buram yaşatabileceğiniz kanıtlayan *5 Days A Stranger*'i en az bir kez oynamalısınız. Üstelik Türkçe dil desteği de var. -M. İhsan



SPACE ENGINE

Ö Tür: Simülasyon Yıl: 2015 Yapımcı: Vladimir Ramanuk Kimler Oynasın Denesin: Uzayın başına çekilenler Ö Nerede: en.spaceengine.org

Nö *Man's Sky*'dan, *Elite: Dangerous*'dan önce, *Space Engine* vardı.

Kendisi teknik olarak bir "oyun" sayılmayabilir, zira bir konu, bir kazanma / kaybetme durumu yok. Fakat bilinen uzayı bilimsel ölçüler ve uydur taramalarıyla, bilinmeyen uzayı

ise uzayın yapısıyla ilgili astrofizik teorilerine uygun şekilde prosedürel olarak yaratan ve her köşesine gitmenize imkân tanıyan harika bir program *Space Engine*. Gezegenlere inip yapılabiliyor, haklarında son derece detaylı bilgiler okuyabiliyor, galaksiler arasında gezebiliyorsunuz. Cidden büyüleyici bir deneyim. -Erin





BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA EXTEND

PC OYUNCULARINA BİR MEYDAN
DAYAĞI DAHA -VOLKAN TURAN

Arc System Games1 sevsem mi sevsem mi bilemiyorum. Bir taraftan PC oyuncularını destekliyor, bir taraftan bazı şeyleri çok geç güncelliyor. Asıl alanı konsollar diyeceğim, o da değil çünkü doğru düzgün pazarlamıyor oyunlarını. Dövüş oyunları topluluğu zaten küçük olmasına rağmen riske girip çok zor oyunlar yapıyor bir yandan (Guilty Gear Xrd gibi) ama sonra dönüp tam tersi alışkanlıklara sahip başka bir oyun da çıkarabiliyor. BlazBlue: Chronophantasma Extend (BCPE diyelim bu komik isimli oyuna) işte tam da bahsettiğim bu "diğer oyun".

ESKİ OYUNA YENİ MAHALLE

BCPE aslında bir yaşında; bu sayı fahri konuk oluşunun nedeniyle oyunun PC'ye yeni gelmesi. Bildiğiniz gibi Arc System geçen sene neredeyse tüm oyunlarını PC'ye uyarlayacağını duyurmuştu. Geçtiğimiz aylarda Guilty Gear Xrd, bu ay da BCPE PC oyuncularıyla tanıştı. Mortal Kombat X'in PC'den (yarım milyon satmasına rağmen) çekildiği bir erte ortada Arc cidden alışkanacak bir işe imza atıyor. Ama alışkarken bir yandan da soruyoruz içimizden; peki oyun nasıl?

Oyun cillop gibi arkadaşlar (ince-

leme burada bitirmiş). Eğer anime grafiklerine sahip dövüş oyunu seviyorsanız, hele ki air-dasher tarzı dediğimiz türün adamsanız, BCPE mutlaka kütüphanenizde olması gereken bir oyun. Eğer yeni bir BlazBlue oyuncusu olma niyetindeyseniz de seriyeye bağımlı olacağınız yer burası. BCPE'nin özelliklerinden biri, tüm özel hareketleri asıl komboyla uğraşmadan tek tuşla yapabileceğiniz bir ek sistem getirmesi. Stylish adındaki bu modda, tek tuş + yön tuşlarına basarak tüm özel hareketleri kolayca yapabiliyorsunuz. Killer Instinct'te de bu sistem geldi ve genel olarak asıl tartışma konusu "kolaylık". Çünkü yeni oyuncuların bu kolaylık nedeniyle oyunun özünü inemediği söyleniyor ama bence sorun değil, her oyuncu "pro-gamer" seviyesinde oynamak zorunda değil ki. Oynarken keyif alıyorsa, yemişim o özü!

Yeni oyuncuların seveceğini düşündüğüm bir diğer özellik de hikâyenin sunumu. İlk BlazBlue'u bu olan oyuncuların, serinin konusunu bilmediği için bazı sahnelere boş bakacağını aklın eden yapımcılar, önceki oyunların konusunu çok güzel özet geçiyor size. Yeterli İngilizceniz ve sabrınız varsa 40 yıllık BlazBlue'cu gibi olabiliyorsunuz.



Yetmemiş, dövüş oyunlarına ve BlazBlue oyunlarına ait terimlerin kütüphanesini bile yapmışlar.

YENİYE KOLAY, ESKİYE ZOR

Yenilikleri seven, yeni oyuncuların seven BCPE özünde öğrenilmesi, oynaması kolay bir oyun değil (Stylish modunu es geçsek). GG Xrd'in bir alt modeli diyebiliriz. Dövüşler biraz daha sakın geçse de uzun yer ve hava kombine bazen daha hesaplı, daha zor olabiliyor. Xrd'dan farkıyla, bu komboların üst seviye için gerekmesi. Challenge mod altındaki onlarca kombo görevini yapmaya çalıştığınızda zaten neyden bahsettiğimizi görüp bunalmaya gireceksiniz. Neyse ki online arenada ileri düzey pek oyuncu yok şu aşamada. Avrupa ülkeleri ile lag olmadan oynayabildiğinizi de belirtiriz. Netcode sıkıntısı zaten Arc oyunlarında pek olmuyor, CPÉ'de bulunmuyor. Asıl önerim uzun bir ders süreci olan tutorial modunu bitirmeniz olacak. Tüm ince özellikleri öğrenin, bol bol Arcade oynayın, sonra online'dan puanlı maçlara çıkın, en sonra puanlı Rank maçlarına dalın, yoksa biraz üzülebilirsiniz.

PC oyuncuların çok fazla dövüş oyunuyla karşılaşmıyor, hele ki bir Arc oyunu söz konusu olduğunda durum daha da özel hale geliyor. Şu sıralar yarım yamalak çıkan Street Fighter V'te zaman öldürüyor olsak da, siz bu satırları okurken Windows 10'a özel Killer Instinct çıkmış olsa da, fark etmez. BCPE oynanması, öğrenilmesi, şeker hikâyesiyle tanışılması gereken bir yapım. Online ömrü PC'de pek uzun görünmüyor olsa da arkadaşlar arası dayak keyfine uzun süre hizmet edeceği garanti. ☺



BlazBlue Chronophantasma Extend, Arc System Games tarafından geliştirilmiş, H2 Interactive tarafından dağıtılan bir dövüş oyunudur. Oyun, anime tarzı grafiklerle donatılmış ve yüksek kaliteli ses efektleriyle desteklenmiştir. Oyunun PC'ye uyarlanması, oyuncuların daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlar. Oyunun oynanış tarzı, diğer dövüş oyunlarından farklıdır ve oyuncuların dikkatli olmasını gerektirir. Oyunun oynanış tarzı, diğer dövüş oyunlarından farklıdır ve oyuncuların dikkatli olmasını gerektirir.

+

- İlk kez oynadığınız dövüş oyunu
- Yeni bir dövüş oyunu
- Geniş bir dövüş oyunu
- Modlar ve DLC'ler
- Netcode

8+

SON KARAR

Chronophantasma'yı zaten oynamışsanız, Extend versiyonu sizin için gereksiz olabilir ama yeni başlıyorsanız, tam zamanı!

○ Tür: Platform ○ Yapım: Rimlight Studios ○ Dağıtım: Rimlight Studios ○ Fiyatı: 24 TL (Steam) ○ Yaş: 3+ ○ Dahası İçin: zherosgame.com



ZHEROS

İNSAN GERCEKTEN HAYRET EDİYOR -ERİM BİLGİN

Sevgili okur, ben de farkındayım, artık oyun endüstrisi çok kârlı ve herkes o güzel, sulu biftekten bir ısık istiyor. Eminim ben şu yazıyı yazarken de, siz okurken de aynı anda dünyanın birçok yerinde kolay yoldan para kazanmak isteyen birkaç kişi "abi o zaman oyun yapalım, bak bizim arkadaşlar yaptı geçen sene bayağı parayı kıldılar" cümlesini kuruyor olacak.

Yapan yapsın elbette, yasakla-
cakla değil - ama günümüzün
acımasızca kalabalık medya okya-
nusunda, artık özgün sanatsal işleri
çekmekte başı başına uzmanlık ge-
rektiren bir alan haline geldi. Biliyor
muydunuz; Rönesans döneminde
isteyen tüm vatandaşlar, bir ülkede
yazılan tüm kitapları okuyabiliyor ve
takip edebiliyordu. Artık herkesin
fırsatı var, dolayısıyla her kafadan bir
ses çıkıyor.

Zheros da işte böyle, kalabalık yapan, gereksiz bir oyun. Çok mu sert girdim incelemeye? (Ayakta mı duramıyorum?) Neyse, hadi şu yiğidi hakkını yemeden öldürelim de, ne demek istediğimi anla.

KÄRUS GIBI DEJA VU

Oyun çok ama çok klişe platform oyunu temelleri üzerine inşa ediyor kendini. Koş, zıpla, döv, puan topla, devam et. Size yemin ediyorum tam

tahmin ettiğim sırayla yeni düşman tipleri tanıstırıyor oyun: Yakın dövüşten düşmanlar, menzilli düşmanlar, ölmeden önce patlayan düşmanlar, kalkanki düşmanlar, bomba atan düşmanlar, iri düşmanlar. Sanırım sırasını yanlış tahmin ettiğim sadece bir tane falan vardı. Düşman dövme dışında da işte klasik dövmeyle basma, elektrikli yüzeyden doğru zamanlamayla sıçrama falan filan. İki tane de karakterizin var. Birlikte oynamaya ikna edeceğiniz kadar zavalı bir arkadaşınız varsa, birlikte de oynamalıvırsunuz. Buyurun,

Alişık olduğunuz kombo zincirlerini yapıp XP topluyor, bunlarla saldırı puanı geliştirmelerini alıyor-sunuz. Bütün bu olay, size ilginç olmayan ortam tasarımları ve çok ciddiymiş, öncem dakikasında kapatacak zorunda kaldığımız dubstep bir soundtrack eşliğinde sunuluyor. Bu oyun, oynanış açısından hiçbir yenilik içermiyor. On yıl önce *Crash Bandicoot*, *Batman beat 'em up*'larında, *Legacy of Kain*'de ne gördüğünüz aynıdır burada. Fakat bu sefer oyununun etrafındaki tasarım o kadar vasa ki, bu kıyaslamalar klasiklere hakaret olur.

ÖLDÜRDÜĞÜM YİĞİDİN YEMEDİĞİM HAKKI

Oyunun tek iyi tarafı görseller.
Zheros sanırım uzun süredir gördü-

ğüm en "Pixar" görünümlü oyun. Karakter tasarımlarından seçilen renk ve ışıklandırmalara, ortamların kişiye fakat hoş görünebilen seçimlerine, elimizde görsel olarak *The incredibles*'i aşırı derecede andırır, hoş bir görsel tat var. Bunun yanı sıra animasyonlar başarılı, efektler tatmin edici ve arada bir görülen ara videolar son derece başarılı.

Alma iştê, iştê, yî tarafanî gîrêbiyêrî olmanîza raştin, onaymaya devam etmêk iştê yênerîne yî bîr sebeb veremîyêrî *Zheros* bize bîr tûrî. Ya arkaşadîn, azîcê daha para koy, yazarlar tû projene, komik bîr dîyalog ekle, ne bîleyim bûlûnê aralanîza böyle *Roze* elementari fîlan serpiştî, yad bîr şeyler! Bôyle kuru kuru, "evet, tebrîklar, nedên olduĖunu bîlmeden yênerîne robet dâvûdî! Simdi bunun iştê ödûlûn, bîrazcê fakîr tasarlama sahip bîr sonrakî bûlûmûmîzde daha fazla nedên olduĖunu bîlmeden dâvêceĖin daha fazla robet!" der gibi bîr bîr bastînyor oyunda. Nihayeteind ilâhic hiçbir şey yok, dâvûs mekânîkerî hatala olmakla bîrlikte fîna deĖil, karakterler gûzêl oluyor, ama, bîr tîpîkî "karakteri"ni yaklâşîmî, ne iştê savastîrmîyîs anlamîyozu. Oyûn hiçbir heyecan, çatîşma, özĖnklük içmêyêr nedên onaylanîr bîrîqas, saatîni meĖdûl eyleyêr ve sanki en fazla mûbîl oyûn fîlan olmaktan îştêye atîmemelîyîs qolb bîr izlenîm yênerî.

Zheros en fazla metroda vakit öldürmek için açabileceğiniz, banal ve anlamsız bir oyun. Ama metroda değil, konsolunuzun, bilgisayarınızın başında olmanız bekleyecek kadar nitelikli olduğunu düşünmüş. Zheros, sana gerek yok dersenler. Lütfen çık. Gider misin diyorum. ☹





○ **TR:** Simülasyon ○ **Yapım:** Double Zero One Zero ○ **Doğılım:** Coffee Stain Studios ○ **Kutulu Fiyatı:** - ○ **Dijital İndirme:** Steam (18 TL) ○ **Yaş Sınırı:** - ○ **Dahisi İçin:** doublezeroonezero.com

THE WESTPORT INDEPENDENT

"ALO FRANK?" -SERPİL ULUTÜRK

"Bu oyunda gerçekleştirdiğiniz gerçek olaylar, kişiler ve mekanlar hiçbir alışı yoktur. Tüm benzerlikler tesadüftür: uyarınıdır başlıyor The Westport Independent. Ben de aynı uyarıyı kendim yazmam için yapma ihtiyacı duyuyorum. Oyundaki olaylar okurken bir yerlerden tanıdık gelmez tesadüftür canım" deyip geçip gittim.

1940'ların ortalarında, savasan yeni çıkmış hayali bir ülkedeyiz. Seçimle başa gelmiş ve çıkardığı yasalarla giderek faşizme bağlanmış bir hükümet tarafından yönetilen bu ülkede, kendi halinde bir yerel gazete olan The Westport Independent'in editörüyüz. Haftanın haberlerini seçiyor, bize bağlı çalışan dört muhabirimize bunları dağıtıyor, manşete ve diğer sayfalarındaki başlıklara karar veriyoruz. Ha bir de şey yapıyoruz... yazılan sansürüyoruz. Çünkü bazı gerçekleri olduğu gibi yazarsak biricik hükümetimiz çok kızıyor. Gazeteler kapanyayı, gazeteciler tutuklanıyor ve biz bunların haberini yaparken bile hükümeti rahatsız etmeyecek cümleler seçmeye çalışıyoruz. Yoksa savcının biri gelip The

Westport Independent'in kapısına kilidi vuruyor, oyun bitiyor.

Hükümetin büyük sansür yasasını geçirmeye hazırladığı toplam 12 haftalık bir süreci izleyen, kısacası (12 turn) bir oyun TWL Konsepti de, oynanış da, görsel dili de Papers, Please'i hatırlatıyor fakat maalesef elindeki harika potansiyeli onun gibi kullanamıyor. Olsun, TW'nin dört dörtlük bir oyun olma iddiası varmış gibi görünmüyor zaten, onun derdi daha ziyade oyuncuya kendini anlatabilmek. Bir haberin bir iki sözcükle nasıl kolay manipüle edilebildiğini, bakaş açısına göre gerçeklerin nasıl da rahat şekil değiştirebildiğini, medyanın gücünü ve de caresizliğini aynı oyunun içinde, birkaç basit mekanizma sığdırılmış halde görmek benim hoşuma gitti.

DOKÜMAN YAHAT

Örneğin önümüze bir haber geliyor; birtakım sakıncalı kitaplar kolluk güçlerine toplanıp yakılmış. Bunu baskıya hazırlarken "Hükümet Özgürlük Meydanı'nda Kitap Yaktı" başlığını da

kullanabilirsiniz. "Hükümet İyancı Propaganda Mücadele Ediyor" başlığını da. Ve elbette hangisini seçtiğinize göre farklı sonuçlarla karşılaşacaksınız. İlk başlık, ertesi sabah masanızda İktidar partisinin gelen tehditle karşı karşıya olduğunu bulmanızın neden oluyor mesela ve biliyorsunuz ki bu muhalif çizgide inat ederseniz, habere imzasını atan muhabirinizin ya da gazetesinin (ya da ikisinin birden) başına bir işler gelecek. Diğer yandan, ikinci başlıkla çıkarsanız gazetesinin halk gözündeki saygınlığı düşüyor ve uzun vadede de hükümetin getirmeye hazırladığı basın sansür yasasına karşı bir farklılık yaratamıyorsunuz. Mal gibi gelip mal gibi gitmek diye tabir ettiğimiz bir yayıncılık çizgisi... Oyunu kazansanız da ülkedeki özgürlükleri kaybediyorsunuz.

Aynı ince ayarlar haber metinleri ile de geçerli. Örneğin "Başkanın Doğum Günü Kutlaması İçin Hazırlıklar Tamam" haberini girerken, haberin sonunda "Bu yıla kutlama etkinlikleri için bilmem ne kadar para harcadı" cümlesini san-

sürserseniz işler gıcı, ama kullanırsanız yine partiden gelen "gözümüz üstünde" mektubu... Tabii bir yöntem de haberi hiç görmemek. Onun yerine "Ünlü Aktör Alkoliklikken Rezalet Çıkardı" tadında bir magazin haberini seçip girebilirsiniz mesela. Tebrikler, akmaş bulamazsınız yayıncılık ödülünüzü şöyle takdirim edelim.

Gazetene dört ayrı kategoriden (iş, toplum, suç, magazin) haberler seçebilirsiniz ve bunları kendinize bir önem sırasına sokup etki değerlerini belirleyebilirsiniz. Westport dört bölgeden oluşuyor ve zenginlerin yaşadığı mahallede örneğin magazin haberleri tutarken liman bölgesinde yaşıyanlar iş dünyasından haberleri tercih ediyor. O haftanın içeriğine göre siz de hangi bölgede reklam çılp satışları yükselteceğinize karar veriliyorsunuz (ama bundan birazdan bahsedeceğiz).

ARKA SAFFA

Nere kadar çok değişkin, ne çok farklı sonuç, bir sürü ince hesap... Ne güzel değil mi? İmm hayır, o kadar değil. TWI, potansiyelinin pek azını oyuna yansıtmıyor. "Şu haberi üçüncü sayfaya atayım da şimşekleri üstüme çekmeyelim", "şunun sadece başlığını değiştireyim ama sansüre gerek yok", "muhalif yazarlarını magazin tarafına alayım ki tutuklanmasınlar" türünden istediklerini kadar ince hesap yapın, oyunda pek karışıklığı göremiyorsunuz. Oyunun algoritması evetler ve hayırlar üstüne kurulu. Yani hükümeti kullanmadan halkı bilgilendirmek bir seçenek değil, izlediğiniz yayın çizgisiyle iktisaden birini seçmiş oluyorsunuz. Neyi seçerseniz ne sonuç alacağınız da ortada olduğu için ikinci, üçüncü defa oyunu oynamak için pek sebezbin de olmayor. Gerçi sırf merakmdan gazeteyi bir kez de bidezişim kafasında, sırf magazinle doldurdu sonuçlarına bakmayı düşünüyorum. Bu tip fantezilere izin veriyor TWI ama farklı haberlerin farklı hassasiyet seviyeleri olmadığında Başkan'a fırlatılan domates haberi de polise çatışan göstericiler habere

ri de aynı etkili yapıyor ve oyun "silah taşıyan tırlar" türünde büyük haberlerde bile özel bir an sunmuyor.

Büyük çoğunluğu çalışma masamızda geçen bir oyun bu. O yüzden grafik öge diye bahsedilecek şeylerin çoğu "masanın üstündekiler" ki onlar da gelen mektuplar, editlenecek haberler klasörü, çöp haberler rafı ve muhabir bilgilerin olduğu bir klasörden ibaret. Haftanın gazetesini hazırlarken hep bu masanın başında, birtakım yazılar okumakla geçiyor vaktimiz (aha, gerçek olaylar işler çok demistik ama bu aynı bent). İlk birkaç haftadan sonra yeni bir aşama daha ekleniyor bu süreç: gazetenin hangi mahallede ne kadar reklamın yapılacağı (aslında ne kadar dağıtılacağına) karar vermeniz isteniyor. Yukarıda bahsetmişim, mahalleler gelir gruplarına göre ayrılmış durumda, dolayısıyla ilgi alanları da birbirinden farklı. Önemli olan sizin hangi grubun desteğini istediğiniz. Yayın politikasına sayıca az ama politik gücü yüksek zenginlere göre de belirleyebilirsiniz, hareket gücü yüksek yüz binlerce yoksul işçi göre de... Şimdiki kadarki denemelerimde zenginlere devrim yaptırabilişim olmadı, o yüzden benim tercihim değişim isteyen alt sınıflar. Fakat üst mahalleyle de işin içine katacağ bir formül üstünde çalışmalarım sürüyor.

FOTOŞOPSUZ GAZETECİLİK Mİ? MİMMKİN DİYİLİ

Grafikler diyardım, yine araya konu girdi. Haftanın gazetesi yayımlandıktan sonra muhabirlerinizin kantine toplanıp zaman zaman havadan sudan, zaman zaman da gündemdeki olaylardan konuştuğu ara sahneler giriyor. Böylece başını belaya soktuğumuz insanları daha yakından tanımamız, bir parça empati kurmamız istenmiş belli ki. Ama olmaması. Siluet olarak gördüğümüz bu arkadaşların diyalogları da ancak silüetleri kadar akıldaki kalabiliyor. O yüzden içlerinden biri tutuklandığında ya da şüpheli şekilde ortadan kaybolduğunda asıl derdiniz gazetenin içeriğinin azalması oluyor. İçerik azalıyor, çünkü her hafta her bir muhabire sadece bir haber yazdırabiliyorsunuz. Üç muhabiriniz varsa, gazete de otomatikman üç sayfaya düşüyor.

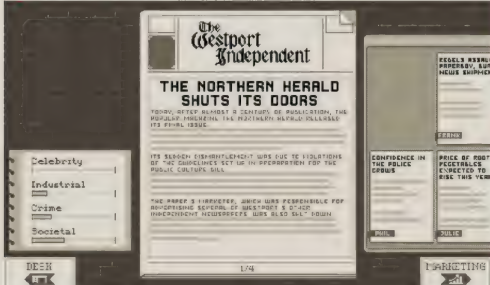
Neyse, zannettiğimden çok anlattım, bir sayfalık incelemeye ekstra sayfa yazdım (ehe, her editör kendi Westport Independent'inde öter), artık toparlanayım... Bir Game Jam projesi olarak ortaya çıktığı günden beri ben dahlil küçük bir grup heyecanlı editör tarafından beklenen The Westport Independent, hayal ettiğimiz editörlük simülasyonu değil kesinlikle ama yavan, sekişsiz, amaçsız bir oyun da değil. Elbette oyun denen şey sizin için öncelikle ortaklık koşturan bir karakter demekse çok çabuk sıkılacaksınız... Yahu oyun zaten bir buçuk saat falan sürüyor, sıkılmayın hemen, fiyatı da 18 liral Oynayın, oynayın. @

WESTPORT, MU MILKPORT MU?

TWIn yapım sürecinden haberdar olmamız, oynamaya başladığımızda kesin Türkiye'den bir yapımçının işi diye düşündüm. Çünkü gazete için haber ayıklarken karşınıza öyle şeyler çıkıyor ki, tesadüf falan değil bildiğin gönderme yapıyorlar diye düşünüyordunuz. Belki de öyle dir, kim bilir! Ama "taze öze" zannettiğimiz pek çok şey gibi, basın üzerindeki politik basıklar da Türkiye'ye has değil (bizdeki kadar absürt olamı yoktur gerçi, o konuda iddialıyız). Bu yüzden geçerliliği kalmadıkça da, zamanında basıcı rejimlere maruz kalmış pek çok ülkede neredeyse birbirinin aynısı sebepler ve yöntemlerle basın susturulmuş. Yermiş ve keyifimiz olduğunda bunun detaylarını da konuşalım...



❗ "Kapakta ne olsun?" sorusuna verdiğiniz cevaba göre gazetenin kadri değişiyor



+

☒ Yüksek kaliteli tasarım
☒ Konsept potansiyeli
☒ Çok daha fazla etki alanı
☒ Yüksek kaliteli tasarım
☒ Yüksek kaliteli tasarım
☒ Yüksek kaliteli tasarım

6+

SON KARAR

Gerçek hayatta da editörlüğün notum 6+. Ama işimi çok seviyorum, o ayn.



ALEKHINE'S GUN

BİR SAÇ TIRASI OL ÖYLE GEL -İHSAN C. ASMAN

Söz konusu Soğuk Savaş olduğunda, döneme ilgili içeride olan açılımdan dolayı gene beğeni kriterlerinin çoğunu aslında abartılıyor. Yeter ki biliriği aksın ve o ki kuptulu dünyanın masalları anlatılan bane. *Alekhine's* Gun'da bu alışkanlık değismedi benim için. E bir de ayanız *Alekhine's* öykündüğü ki biz kizim kote 47 oluna, oyunun turn sorununa rağmen kendisiyle anlaşıtk denebilir. Asize bane bakmayız, *Alekhine's* Gun eskide ve eksi kalmış bir oyun. Sayfayı çevirmeyeniz için sadece ki bahanelezi olunuz: Ya Soğuk Savaş ortamını seviliriz sanay ya da yeni Hitman oyununu çalıştırmamaya k bir bilosisayın çar.

MAZİ KALBİMDE YARADIR

Evvela garâfide epey yıllanmış
duryur. Göğlelerinden, kaplamalar,
karakter modelleri-meleri -ki düş-
manların çoğu aynı modellemiş,
bu da rahatsızlık verici- hepsi çağın
gerisinde ve bu bilinci bir tercihim,
yani bажımız-ı oyumusu bir tarz
yaratmak içi-nimmiş gibi duryuruyor
pek. Bu kazarı demodelli bir de
haritaları çevreleyen görünmez
duvarlar (bazen taş- düşünün- çalır-
lar), bir ton clipping hatası ve diğer
buğlar eklendiğinde, sadece görsel
okular değil oynanış olarak da kısıtlı
bir oyun deneyimi yaşayıyor. Gerçi
sinirli oynanış sadece bunlarla kalsa

a kadar da önemli sayılmadı ama Ağırın çök düşe alması tarafları var. Mesela uzun zamanıdır gördüğümüz en tuhaf silah kontrolleri bu oyunda sanırım. Envanterizinden herhangi bir tabancayı yahut tüfeği seçtiğimize ajansımız onu direkt 'nişan al' şeklinde kurtarıyor. Aynı anda sapıtın kamerası açız ve hedefe kilitlenemeyeniz -manuel kilitledi yapmanız lazım- çatışmaları resmen imkânsız hale getiriyor. Hayır tamam, hedefi bütçeli bir Hitman klonu olma hedefi ayıplanacak şey değil; aksine iyi bir şey ama en azından temin hususunda, 2006'da çıkan *Blood Money*'nin dahi gerisinde kalınması şaşırtıcı.

Oyunun zorluk anlayışı da oldukça genceleşti. Hard ile önce arasında gerginleştik tek hard, düşmanların gıyısını giyip giymeyeceğini illa belirlirecek öldürme şekilleri. Örneğin eski modda düşmanınıza ne şekilde öldürsünüz öldürün kıyafetlerini giyebilyorken, hard modda kurbanlarınıza Osmanlı hanedanı üyesi muamelesi yapmazsınız lazım: Onları boğarak ya da çıplak ellerle etkisiz hale getirmediğiniz sürece gıyalarını giymiyorsunuz Zira. Yapay zekâ davranışında anlamlı bir fark görmeyişiniz için zorluğu belirlenirken şaşıp bu olmasın anlaşırsanız

geldi bana. Yapay zekâ demişken, maalesef kendileri genel olarak evlere senlik bir vaziyette. Bu yüzden belli işları göstermek için düşünümüş. *Absolution*'dakinin çok daha başarsız bir versiyonu olan *icgüdü* sisteminin çok zaman kullanmaya gerek bile kalmıyor. Bir de takdir edersiniz ki bir stealth oyununda dikat dağıtma hayatı denemiyor. Ama *AGde* sadece ıslık çalarak ve ısık kapayarak dikat dağıtırıyor; üstelik düşmanların buna geç tepki vermesi için tadim iyice kaçıyor. Ayrıca bölümler, her ne kadar aksil hedeflemesine de oldukça çizgisel ilerliyor. Bunun yanı sıra çevreye etkileşim de çok deneyece kadar az.

YANLIŞ ONYIL OLMUS O

AG'nin kendini oynatabilecek az sayıda özelliğinden kısaca söz edeyim. Oyun toplamda, ortalama 40-50 dakika süren 11 bölümün oluşuyor ve *Hitman* serisinden fena halde esinlenilmiş bu bölümlerdeki mekansal çeşitlilik idare eder düzeyde. KGB ajanı Alekhine'i canlandırdığımız hikâye de fena sayılmaz, özellikle Soğuk Savaş atmosferini özlediyseniz iyi gelebileceğini düşünüyordum. Müzikler de ortamla uyumlu, bir tek seslendirimlerdeki özensizlik can sıkıyor.

Sonuç olarak orta karer bir *Hitman* klonu olmayı derken, oynanışı olarak *Blood Money*'nin bile altında kalmayı başarmış bir yapıp var elimizde. 47'yi ve genel olarak stealth-action türünü seviyorsanız ve kendisine 6-7 sene evvel çıkmış gibi davranırsanız *Hitman* derken belki keyif alabilirsiniz. Benim gibi Soğuk Savaş ortamını sevenlerdenseniz bu yine mümkün. Ama tüm bunlar, ortaklıkla onlarca güzellik oyun varken AG'yi satın almamaya yeter mi? Sanmıyorum. ☹



- Herdleri dinle-
tiler diye
- Buzul çağına gö-
rmek için zaman
dönüşü mihman
toldi buraları
- Oyun kurup ye-
meninle yemeli
düyurubdu



- Abuk köyü kumrulu
- Çığırın kenarına taşınmış
- İki mihardık tığ
- İki gömme örme örme ve yuvarlak zekâ

5+

SON KARAR

Tutun bir yendik ge-
tirmedigi gibi, temel
birlikem sorunlan olan
ve mazide kalmis bir
oyun AG Yine de Hilman
ve soguk savas severler.
ufak bir ihtimal kayit
olabilir.

WWE 2K16

-YEA ZATEN GERÇEK DEĞİL Kİ
BUNL... -ABİ NİYE TELLERE TIRMAN-
DIN Kİ ŞİMDİ? -ALİ SEZGİN

Amerikan güreşinin bir MMA gibi gerçek olmadığını hepimiz biliyoruz. Ülkemizdeki örneklerine baktığımızda "başkalarının yaradığı kıyafetleri en iyi ben giyerim" ve "adada set kurduk takılıyoruz" gibi yerli sovanın, güreşlisi demek doğru olacaktır herhalde. Ortada bir tiyatro var; sözde birbirini çekemeyen karakter ve laf dalaşları arasında önceden kurgulanmış dövüşler var işte. Benzer programları reyting rekortmeni yaparken "millet neden bunu izliyor?" yorumlarını görürken kızıyoruz ister istemez.

HER KÖŞEDE BİR KAVGA

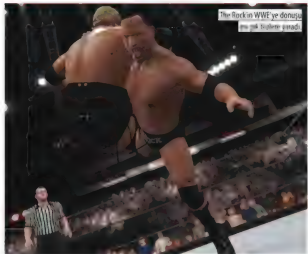
WWE 2K16'nın güzel yanı, televizyon programının aksine burada güreşçilerin "gerçekten" dövüşüyor olusu. Yani işin drama kısmını atıyor ve kaslı erkek ve kadınların birbirini dövdüğü kısma gelyoruz. Dergide şimdiye kadar yazılan bütün WWE oyunlarını incelemiş bir yazar olarak, özellikle 2015 sürümünde oyunların yeterince kendini geliştiremediği fikrine takılmıştım. Burada da durum farklı değil, tarihin en kalabalık dövüşçü kadrosu var ki burada eski oyunlardaki dövüşçüleri doğrudan onaya koyup üzerine yeni karakter eklemeleri etken olmuş. Dövüş modları olduğu gibi duruyor ama yapımcı 2K'e bu konuda kuzman mümkün değil. Bunun sebebi zaten olası senaryoların işlenmiş olusu. İçinde 40 kişinin olduğu dövüşler de var; yukarıdan kafes imnelli, merdiven çıkmalı kapışmalar da.... Bu noktadan sonra son 3 senedir aynı hissettiren oyunun en azından

oyunışı mantalitesinin gelişmesi gerekiyor.

Önceki oyunun oynadıysanız WWE'nin nasıl oynandığını az çok biliyorsunuzdur. Bunu biraz FIFA serisine benzetebiliriz aslında. Nasıl bir futbol oyunundaki kontroller aynı kalıyorsa burada da durum farklı değil. Sorun şu ki FIFA'da yaklaşık 1-2 maçtan sonra evinize gelen misafirin oyunun nasıl oynanacağını anlaması zor olmuyor. WWE'deyse bu öyle karışık ki. Rakibini bir tuşa tutarken, aynı zamanda sol oka basıp R2'ye basmak gerektiğini yeni bir oyuncuya öğretmek imkânsız. Evet, televizyonda gördüğümüz karakterlerin imzası olmuş hareketlerin tamamını yapabiliyoruz. Oyunu anlayan, öğrenen bir oyuncu bunlardan fazlasıyla zevk alacaktır hatta. Benim sorunun WWE'nin rahatlıkla eve gelen misafir oyunu olabileceği olusu ve bu potansiyelin hiç kullanılmaması. Misafirime WWE 2K16 değil de Starcraft öğretmeye kalksam daha kısa sürede başarılı olabileceğini ciddi ciddi düşünüyorum.

"KAZANİYORUM ÖYLEYE DURALMIYIM"

Değişen en önemli özellik karşıklı modu olmuş. Artık Cüneyt Arkın misali gelen her darbeyi anında karşılamak mümkün değil. Her dövüşçünün bir dayanıklılığı var ve bir süre sonra yorulmaya başlıyor. Bunun nedeni atıldı seri yumruklar da olabilir, yediği seri darbeler de. O televizyonda gördüğünüz, dövüşçü-



lerin tam rakibi yerdeden uzaklaşıp ona fırsat vermesini bu şekilde yorumlamışlar. Bunlar çok hızlı da dolmuyor, dolayısıyla yeri geldiğinde ringden çıkmak veya ortalığı karıştırmak iyi çözümler olabilir. Bu güzel bir özellik ama diğer karmaşık hareketleri ve gelgitleri düşündüğümüz zaten karışık olan bir oyunun daha da karıştırdığını düşündürdü bana. Yine de oyunun başında avantajı yakalayan bir güreşçinin oyunun sonuna kadar dayak atıp işi bitirmesinin önüne geçilebilmiş bu sayede.

PC sürümünün birkaç ay önce çıkan konsol sürümleriyle karşılaştırıldığında en büyük avantajı, parayla satılan bütün içeriğin "geleceğin yıldızları" adı altında oyuna eklenmiş olması. Ayrıca normalde konsolda ön sipariş bonusu olan Arnold Schwarzeneger de oyuna doğrudan eklenmiş. İçerik olarak zaten fazlasıyla dolu bir oyun olduğunu düşünürsek, bunların da oyunun ömrünü uzatma konusunda da fazlasıyla değerli olacağını düşünüyorum.

PC'ye daha uygun bir fiyattan çıkmasını da hesaba katmak gerekirse, türün hayranlarının WWE 2K16'yı görmeyecek geleceğini sanmıyorum. Buna rağmen fazla karışık olması ve oyuncuyu yeterince ödüllendirmemesi, her oyuncunun alıp oynayacağı veya bir Pazar akşamı arkadaşlarınızla takılmak isteyeceğiniz bir parti oyunu olmasının önüne geçiyor. ☺

+

- Fazla karışık
- Fazla sık
- Animasyonlar
- Güçlü karakterler
- İzlenimsiz
- Dayanıklılık sistemi
- Sıkıcı

-

- Oyunması da
- Ustalaşması da
- Zor
- Karakter modelleri
- İyileşen vasa

5+

SON KARAR

WWE'nin kalıplaşmış bir oyun olmak için kâğıt değiştirmesi gerekiyor



WWE 2K16'nın güzel yanı, televizyon programının aksine burada güreşçilerin "gerçekten" dövüşüyor olusu.

[INTRO PACK]

HITMAN

○ Titr: Akın / Gözetlik ○ Yayıncı: IO-Interactive ○ Dağıtım: Square Enix, Aral ○ Dijital İndirim: 40 TL (Steam)
 ○ Yaş Sınırı: 18 ○ Detaylı İçin: www.hitman.com

USTA 47 İLE KANLI LEZZETLER... -ONUR KAYA



Hitman oynamış kendimi aşp gibi hissediyordum. Bir yemek, bir yemeği meydana getiren, ona kendini has bir tat kazandıran farklı malzemeleri gereken ilgili göstermek, imanı doğru zamanda doğru şekilde hazırlamasına dâhil etmek, zaman zaman doğaçlama yapmak, yemeğin alını ksmak, ateşi harlemek tecrübe ve özen ister. İşte mısır patlıbr gibi yaldır yetki kıştuğumuz Assassin's Creed'in aksine, Hitman oyununun verdiği hissiyat tam bu. Her bölüm farklı bir yemek hazırlamak gibi. Yaptıkça ustalaşıyor, ona kendi dokunuşunuzu katacak yollar keşfediyorsunuz. Boğma telinizi, şırıngalarnızı hazır edip yola çıkıyorsunuz. İşinizi ince ince görüp bin bir kiliğe giriyorsunuz. Sonunda bir

di üniformanız olan takım elbisenti tekrar giyip çıpa doğru sakın adimlarla ilerlemeyi başarırsanız, değmeyin keyfinize.

2011 - 2013 arasında bize çok güzel oyunlar hediye etti Square Enix. *Deus Ex: Human Revolution*, *Hitman Absolution* ve *Tomb Raider* bunlardan üçü. Lakin kült bir oyunun yıllar sonra sahalar dönuşü olan *Deus Ex* bir kenara, hâlihazırda popüler isimler olan *Absolution* ve *Tomb Raider*'in satış rakamları, dağıtımcıyı memnun etmemiştir ve ceza yapmaya kesildi. *Hitman*'i geliştiren stüdyo IO Interactive'in ekibi daraldı ve bütçe kısıtlısına girdi. Artık tek odak yeni *Hitman* oyunuydu ve çok bariz şekilde oyun öncekilerden bir şekilde farklı olacaktı.



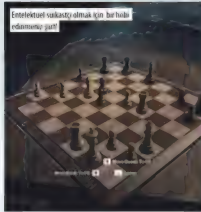
DÜNYA BİR OYUN SAHNESİ

Gün geldi, devran döndü, o farklılığın "satış formatı" olduğunu öğrendik. Bildiğiniz üzere, ikinci isimlerden ve kaçınıcı oyun olduğunu belirten rakamlardan arınmış taze bir başlangıç yapıyor *Hitman*. Yine bildiğiniz üzere, bölüm bölüm yayınlanacak. Çok şükür bir "reboot" değil ama *Hitman* adı, artık senaryonun sezon sezon üzerine ekleneyeceği bir kaide görevi görecek ve bize taze bir hikâye anlatacak. Benim bu incelemede yapmaya çalışacağım şey de, size oynanış mekaniklerinden olabildiğince bahsederek yeni bölümleri alıp almamaya tamamen içerik kalitesini dikkate alarak karar verebilmenizi sağlamak.

Oyuna başladığımızda, 20 yıl öncesine gidip Agent 47'nin Agency ile "mülakatına" tanık oluyoruz. 47'nin girdiği beceri testi, aynı zamanda ölçek olarak ufak iki bölümlük bir eğitim görevi işlevi görüyor. Bu bölümleri bitirdiğimizde de "esas şimdiki başlıyoruz" diye bağırın çok hoş bir sinematik izliyoruz. Oyunun yeni vizyonu altında daha burada anlatılıyor oyuncuya. Önceki oyunlardan da tanıdık sahneler yakalayabileceğiniz, bir yandan da tabiri caizse "her limanda bir hedef" havası veren ve klasik ekipmanlarımızı göstererek *Hitman* damarımızın sonuna kadar kabarmasını sağlayan bir video bu. Zaten ben de çok, oyunun kendini menülerinden çıkış formatına ve hatta Agent 47'nin modellemesine kadar değiştirip, üstüne tek kişilik çevrimiçi bir sisteme geçmesine rağmen böylesine nostaljik hissettirebilmesini takdir ettim.

Pek takdir etmediğim kısma, hem oyun içinde hem de oyun dışındaki hikâyeden oyuncuya pek bir şey koltlatmaması oldu. Sonradan yollarımızın keşişeceği bariz bir gizemli karakter var. Derdi biziz mi, Agency ile mi, yoksa daha genel mi takılıyor an itibarıyla anlamak mümkün değil. Öyle her bölümün başına sonuna bir kıs sinematik ekleyerek nasıl anlatacaklar ya da en azından böyle bir dertleri var mı, o da anlaşılıyor. Umarım klişe, devrimci tipte biri çıkamaz.

İlk hedeflerimizden yana da ufak bir sıkıntı var. Gerçi bunu puan kırılacak bir eksi olarak dile getirmeyeceğim. *Hitman* oyunlarından hoşuma giden bir durum vardır, suikastçı rolünde olabileceğin en duygusuz biçimde görevinizi yerine getirirsiniz



ama hedefleriniz genelde hep insan denen varlığın ne derece bozulabileceğini, ne kadar alçalabileceğini gösteren iğrenç karakterler olur. Öyle ki, kimilerini "saf dışı bıraktıktan" sonra, ilahi adaleti sağladığınızı hissedersiniz. Serinin belli yerlerinde bu tema ufaaktan işlenir, örneğin ikinci oyunun başında 47'yi Sicilya'da bir manastırda görürüz ve hikâye oradan temellenir. *Blood Money*de içimizi huşu ile dolduran Ave Maria yorumunun bu denli kültleşmiş olmasının sebebi de alttan verilen bu mesajdır. Fakat yeni *Hitman*'in ilk görevini oynarken ben bu hissiyatı alamadım ve ilerde de göremezsek eksikliğini ciddi anlamda keçeceğimi söyleyebilirim. Gerçi bu sezonun büyük bir hikâye örgüsüne giriş olduğu söylentisi var, o yüzden çok da telaş yapmıyorum.

GÜNAH TEMİZLİK KİTİ

Hitman Absolution'da şöyle bir durum vardı: Herkes tek bir fikir, tek bir negatif kanı üzerinde öyle yoğunlaşmıştı ki, oyunun kendisini savunmasına izin verilmiyordu. Bu fikir, tabii ki de tahmin edebileceğiniz gibi, oyunun *Blood Money* kadar serbest olmadığı, oyuncusuna farklı öldürme şekilleri sunmadığıydı. Bu kısmen doğrudu. Kısım, çünkü oyunun ilk bölümlerindeki o katı çizgiselliği görünce, kalan kısmını da "nasılsa aynı ayardır" mantığıyla, etrafı keşfetmeye kasmadan oynayan pek çok kişinin, bir sürü ilginç suikast sekansını kaçırdığını bizzat gözlemedim. Tabii bu da bir

[MODLAR]

ESCALATION MODE

Escalation Mode, tamamen oynanış mekanikleriyle deney yapan bir sistem. Sürekli olarak görevi değişen bu modda beş seviye var ve başta çok basit başlıyor. "Şu karakteri şu kıyafette, şu silahla öldür" basitliğinde. İkinci seviyede de aynı şeyi yapmamız isteniyor ama işimizi zorlaştıracak koşullar ekleniyor. Mesela cesetleri belli bir süre içinde saklama zorunluluğumuz oluyor, bölümü belli biri zaman sınırı içerisinde bitirmemiz istenebiliyor. Güvenlik kameralarının yeri ve sıklığı değişebiliyor, etrafa lazer tuzakları ekleniyor. Arkham serisindeki penaltı seçmeli Campaign mantığı gibi hoş bir deneyim. Bu moddayken oyunu kaydedemiyoruz ve en ufak bir hatada baştan başlamamız gerekiyor.

ELUSIVE TARGET

Elusive Target modu da tıpkı Escalation gibi kayıt özelliğimizi devre dışı bırakıyor. Söylene göre Elusive Target'i haklamak için tek bir oyun hakkımız var. Bir kere görevi başlatıp başarısız olursak ardından da anlaşılabileceği üzere tren kaçıyor. Kendisini öldürmeyi başarabilirsek de görev aynen olduğu şekilde sunuculara kaydediliyor. Yine tekrar oynamasınız yok. Elusive Target'i öldürmenin ödülü eski oyunlardaki gysiler, takım elbiseler ve bu etbilerin eldiveni versiyonları olacaktır. Ben oyunu oynarken henüz ilk Elusive Target gelmemişti, o yüzden oynayıp nasıl bir enstantane sunduğunu test etme şansım ne yazık ki olmadı.





Blood Money'nin en önemli karakteri olan Jasper Knight, oyunun 21. bölümünde

[KAYIP ADAMLAR]

BİR JESPER KYD VARDI?

Evet, farkındayım artık bu soru iyice küşleştirdi. İnsan beyninde yankılanıyor çünkü. Lakin insan dıştan

da sormadan edemiyor be. Blood Money'deki Apocalypse parçasıyla bundan 10 sene önce bizi gerim germiş olan adam yokken bir şeylerin eksikliğini hissetmemek mümkün değil. Absolution'da zaten boş yere yolunu gözlemiştik, Black Bandana gibi güzellikler arasında bir nebze teselli bulduk. Ha muzikler burada da fena değil ama işte... Müziklerini yapmayı bıraktığı her oyun serisinde arıyoruz bu adamı. Televizyonlara çıkıp "evine geri dön artık!" diye bağırısırmız var. Yapımcılar da bizle aynı his içerisinde olacak ki, ikinci eğitim görevinde öldürdükümüz Jasper Knight adı hedef, hem isim benzerliği, hem de fiziksel bir benzerlik barındırıyor Kyd ile. Anma amaçlı mı, sövme amaçlı mı, orasını bilemeyeceğiz...

PEKİ YA DAVID BATESON? HAH, PARDON...

Agent 47 ye o kuru, sert sesini bahşeden ama Absolution'da son anda yer alabilmiş David Bateson

bu sefer ilk iş olarak oyuna eklensin. Oyunun duyurulduğunda, seslendirme işinin yine onda olduğunu söylemişti. İşin ilginci, bu oyunda 47'nin o pek bilindik modellemesi de değişmiş ve yeni yüz hatları, ciddi anlamda Bateson'un gençleşmiş hali gibi duruyor.

[ABSOLUTION'LA GELEN INSTINCT SİSTEMİ BASİTLEŞTİRİLMİŞ. KULLANIMI ARTIK SINIRSIZ AMA BUNUNLA BERABER POINT SHOOTING ÖZELLİĞİNE DE VEDA EDİLMİŞ]



tasarım hatasıydı. Çünkü bölümler parçalara ayrılarak akışa dayalı hale getirildiğinden, oyuncular da akışı bozup keşfe çıkma dürtüsünü hissetmemişti.

İşte elimizde ilk parçası bulunan oyun, tamamen bu hatayı telafi etmeye yönelik olarak tasarlanmış oynanış mekaniklerine sahip. Oyun da sizi buna kademeli olarak alıştırtıyor. İlk eğitim bölümünün öljçeği ufak. Mekanikleri şöyle bir görüyorsunuz, alan dar olduğu için daha çizgisel takılıyorsunuz. Sonra ikinci eğitim görevi işin içine giriyor ve alan da, hedefi öldürmek için kullanılabileceğiniz senaryolar da geliyor. Bu noktada Hitman'in tekrar oynanabilirliği, hardcore olmayan oyuncu kitlesine de tanıtma çabası Opportunity (Fırsat) sistemiyle görüyoruz. İstediğiniz gibi kapatabildiğiniz (ama ne yazık ki kapatmanın skor tablosuna yansımada) fırsatlar, F1'e basarak açtığımız pencerede listeleniyor. "Şurada şu istihbarat var, gidip onu oku, hedefin açığını öğren ama ona ulaşabilmek için şu kılığa girmen lazım" gibi mini görevler şeklinde olası suikast senaryolarını bize anlatan fırsat mekanığı, serinin dedikilleri ile oyunu düz bir şekilde oynayıp geçmeler arasında ki keyif uçurumunu kapatmak adına güzel düşünülüş bir yenilik. Bu sayede Hitman'ın Hitman yapan güzelliğimizi görmek için bölümü defalarca oynamış ve ezberlemiş olmanız gerekiyor.

Ömrünü adamış Hitman ustalarının sinirini bozabilecek bu durum, aslında görüldüğü kadar

kolaylaştırıcı değil. Evet, eşsiz suikast senaryolarını kendi başınıza keşfetmekten alacağınız keyif azalacak. Lakin dengeleyici faktörler var. Birincisi, bu ölüm senaryoları sunum olarak eskisinden daha komplike. Sayıları eskisine oranla daha fazla, Blood Money'dekinden bile fazla hem de. Daha farklı atraksiyonlar var, üstüne Agent 47 daha bir konuşkan, bu senaryoların içindeki rolünü daha bir güzel oynuyor. Mesela, ünlü mankenlerden birinin kılığına girip makyajını yapıp podyuma yürüyebiliyoruz. İkincisi, çevreyle etkileşimini (ve zaman zaman çevrenin de bizimle etkileşimi) bu bağlamda çok daha fazla. Alarm kaldırabiliyor, kameralara yakalanabiliyor, cam kırıp dikkat çekebiliyor, belli başlı kapıları anahtar ya da maymuncuk varsa açabiliyoruz. Fakat nedensizce, oyuncuya bazen tuhaf rol yapma olanakları da tanınan (ehehe) anahat deliğinden dikizleme özelliğimizi iptal etmişler. Sonradan geleni belki. Blood Money'deki ekipman seçim menüsü, yanında boğma teli ve şırıngalarla geri dönmüş. Yani oynanış anlamında verilen emeğe baktığımızda, başta bahsini ettiğim bütçe kesintilerinin ve ekibin güçleşmesinin etkisini o kadar da hissetmiyoruz.

Absolution'da Contracts kısmı haricinde bulunmayan plan aşaması, bu oyunda hiç olmadığı kadar seçeneğin son bir şekilde karışması çıkıyor. Her bölüme başlarken bir tane ateşli silah, iki parça ekipman, başlangıç giysisi ve başlangıç yeri seçiyoruz. Başlangıç yeri seçmek ilk defa gördüğümüz

müz birleş ve Escalation Mode'da (kurtumuz olacaktı) buraya da yerlerde) oldukça iyi şey yarıyor. Bunun yanında Agency'nin ekipman bırakmasını talep edebileceğiniz yerlere de açılıyor. Bu faydalı bir özellik, çünkü *Abolitionist*daki eşek kadar kıskırtı elbisenin işi saklayabilme durumu çok şükür gitmiş. Büyük silahları işi sokmak için Agency'nin bağlantılarını da faydalanmamız gerekiyor. Bütün bunları yapmak için yapmamız gerekenle em temelinde bölümü *kafem*. Her taşın altına bakmak, her kılığa girmek! Bize puan getirecek şeyler zaten Challenges sekmesinde listeleniyor. Bunları yaptıkça, derecelerinize göre puan alırsanız ve her bölümün kendi içindeki Master seviyesini ilerletiyorsunuz. Seviye atladıkça kaskın nıncısı tüfeği gibi yeni ekipmanlar açılıyor ve yeni suikast senaryoları kurma imkânına kavuşuyorsunuz.

Oyunun teorisi oynanabilirlik anlamında tek sıkıntı zorluk seviyelerinin kalkması olmasın. Ben genelde oyunlara bulabildiğim en üst zorlukta giren biriyimdir (her incelemede sütyöyörüm ama olsun o kadar). *Absolution'da* bana yetlenmemiştim, çünkü *Hitman* oyunlarının zorluk seviyelerinin farklı düşünme yönümlüklerinden arayız kısıtlamaları kadar, oyuncunun sonraki oynamalarından da zevk almasını sağlayacak şekilde tasarlandığını bilincindedim. Çünkü oyunu Normal zorlukta öğrendik. Professional'da attayorum haritamız kapanırdı, hedeflerin yerleri gösterilmezdi, deviyelerin yerleri ve şekli değişirdi. Bana özel farklı stratejiler uygulardık. İçerigin zorlaşması oyunu yineden keşfetmesini sağladı yani. Yeni oyunda ise sabit

tek bir zorluk seviyesi var ve ipucu, arayüz gibi kimi şeyleri ayarlardan kapatabilsek de oyun dünyasına etki etmemizi sağlayacak seviyede bir özelleştirme söz konusu değil. Tabii bu silahlı çatışma anında indirilmediğimiz anlamına gelmiyor. Diğer özellikler bunu bir yere kadar telafi ediyor olsa da, üzücü.

Kılık değiştirme sistemi de tamamen elden geçirilmiş. Önceki oyunda bulunan "biz-bizirimi-biz-biziriz" sistemi tamamen kalkmış. Yeni artık garson kılığında girdik diye bütün garsonlar bizi ifşa edemiyor. Sadecce belli başlı kişiler (şef, patron gibi) orada olmamamız gerektiğini anlayabiliyor. Yeni sistem güdük de olsa oyundan götürdüğü bir şey var, o da stres faktörü. *Blood Money*'deki şüphe sistemi nispeten tesadüflere dayalıydı, sağda solda koşmak başlıca işti açabiliyorduk. *Abolition*'daki "amanın, instinjin habiti bitti" bula bitecek" stressi vardı. Burada o gerginliğin zerresi yok, eğer girdiğiniz kılık size orada bulunma yetkisini veriyorsa, amuda bile kalkarsınız kimse "sen ne diye el kol yapıyorsun?" demiyor. "Şüphe" bari yine bulunsun, tam aynı yakanalmış bir sistem olabiliriz ama farklı uygulamalarını gözemsək şu haliyle biraz kolay.

BUZLARI KIRMA ZAMANI

Oyunun teknik detaylarında da bizi hem olumlu hem de olumsuz gelişmeler bekliyor. Oyun hâlâ *Absolution*'daki Glacier 2.0 motorunu kullanıyor. Yani görsel anlamda gayet kuvvetli. Önceki oyundan farkı ise grafiklerin berraklığı. Hatırlayınız vardır, *Absolution*'da ekranı kumlu gibi gösteren, sinir bozucu bir




fikirte vardı. İşin artık oyun ve oyunun grafikleri, gayet gerçekçi, gayet temiz. Tek sıkıntı, kare oranının stabil olmaması. Oyuna ilk girdiğimde, bütün ayarları teker teker ve görselleşme salya aktığını olmama rağmen, ekranda aldığım fps, 140 civarındaydı. Sonra ilk bölüme geldim ve kare oranı daha normal seviyelere düştü. Ne zaman esas bölüm olan Paris'e girdim, acıyıp dalgalanmaya başl etmeye başladım. Ekranda ki karakter sayısının fazla bile olmadığı yerlerde iğneler şekilde fps düşüklüğü varken, sisteme çok yüklenmesini beklediğim yerlerde daha yüksek rakamlara ulaştık. Sağlam diyebileceğim bir sistemim var ve çok fazla program kurun bir anın dediğim gibi genelde. O yüzden oyunun çok ağır olması da ben bu yazıyı yazarken henüz yamalamamış optimizasyon problemleri oldu dnu söyleyebilirim.

Tabii daha can sıkıcı olan bir nokta daha var, o da sesler. Seslerle Paris'te sıkıntı yaşadım, oldukça geniş ve kalabalık olduğu için pek çok farklı sesi etkili olması normal ama bunlar arasında ciddi bir senkron sıkıntısı var. Zaman zaman Diana'nın sesi çok geriden geliyor, podyumdan gelen müzik sesi belli objelerin arkasına girince bıçak gibi kesiliyor, sesler birbirinin üstüne biniyor, müziklerde tutukluluk oluyor... Bu

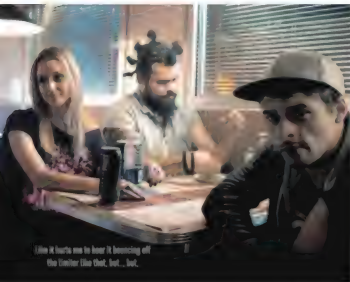


durum oyunun atmosferini ciddi anlamda baltalıyordu. Ama bu hatalara denk gelmediğiniz süreçte yaşadığınız bir dünyada olduğunuzu da sonuna kadar hissettiriyorlar, hedeflerin kendi aralarında konuşmaları, bir diyalogların olası suikast senaryolarına ve arka planda dönen hikâyeye dair bilgilere kıvrılarak sağlayabilmesi durum dinlemenizi rahatlatıkla sağlıyor. Dudak senkronizasyonu oyun içi sinematiklelerde feci ama.

Bu arada oyun artık her daim çevrimiçi bir sistem gerektiriyor. Sunuculara bağlanmadan da oynamayabiliyorsunuz ama bu durumda ekipman açmıyor, sıralamalara giremiyorsunuz. İlk günlerde bu yüzden sıkıntı çeken çok insan olmuş ve bu yüzden oyunun Steam'deki kullanıcı ortalaması epey düşük. Beni sorarsanız, havır. Bir kopma yaşamadım.

Yeni *Hitman*'ın sezona giriş paketi, ana hatlarıyla bu şekilde. Sezon sonunda bir genel bakış daha yapacağımız ortaya. Parçaları birleştirdiğimizde elimizde güzel bir hikâye olması ve çeşitli teknik sorunların giderilmesi yönünde bir temennim var. Bunların ikisinin de gerçekleşmesi durumunda, gördüğünüz nota iki puan daha eklerim. Şimdilik başlangıç paketinin de parasını çıkardığını bilin yeter. 

[illegible]



NEED FOR SPEED

"BANA YOV DEME, ÜZERİNE ARABA PARK EDERİM!" -ONUR KAYA

O yunculuk hayatıma şöyle bir bakiyorum da, kültleşmiş eski serilerden neredeyse hepsine dair bir sürü anı biriktirmişim. Hepsinin deli gibi heyecanlandığımda, onları keşfetmenin zevkini tattığımda zamanlar olmuş. Pek çok üniversiteye gelince saçını renkten renge boyayıp kıklıkta kıllıya giren insanlar gibi değıştiğice değıştim. Bu tipler kimi zaman saçmalamış, kimi zaman "öha nölüm bu böyle!" diye şaşırmış. Aralarında normalden fazla sevdiğilerim, daha düpedüz aşık olduklarımlar olmuş, ömrümü yemişler. İşte ben ilk *NFS Most Wanted*'i böyle sevmişim. Şimdiki bakiyorm seriyi, Starbucks'tan çıkıyaman, sosyal medya hesabı var bildirimi ve "öğekiden" geçileyen tipler gibi görünüyor gözümde. Ah be *NFS*, ne vaptin sen kendine?

Yeni NFS'nin halini kısaca özetlemek istesem bunları şöyleydim herhalde. Zira seri adına olumlu bir çok adım atılmış olsa bile kendisi kimlik bulamıyolar benim için bir hayal kırıklığı oldu. Çünkü E3 duyurulduktan sonra biraz boşuna heyecan yapmış bildiğin gibi. Gerçi BMW M3 e46 görünce avizeler tırmırmamak biraz zor. Neyse, Ömer Aralık sayımda oyunun öne çıkan sıkıntılarına ve olumlu taraflarına güzel güzel değindi zaten. Sıra şimdi benede. Ne yalan söyleyeyim, ben Ömer'in aksine ağız burun gırlisem istiyorum oyuna. Hatta

sırf NFS'den hıncımı alabileyim diye yönetimden Oyunezer'i en azından arada bir aylığına geri getirmeyi isteyecek durumdayım (n'ooluur). Lakin burada yerim sınırlı, o yüzden "başka zamana artık" diyelim ve oyun PC'ye aylarca geç gelmesinin hakkını verebilmiş mi, işin o kısmını inceleyelim...

NSFW DEĞİL, NFSMW...

Şimdi oyun PC'ye aslında çok da büyük yenilikler gelmedi bildiğiniz gibi. FPS kilid açılmış, 4K desteği gelmiş falan, bunlar geliştirme olarak lanse edilse bile zaten, standart olarak bir PC portunda bulunması gereken özellikler. Optimizasyon iyi mi kötü mü, oyun PC'nin nümeriklerini kullanabiliyor mu, bize bu sorunun cevabı lazımdır. O cevabı da işte alı veriyoruz; oyunun optimizasyonu, yapım ortamları sistem gereksinimleri sahip olsa bile, beklenmedik derecede iyi. Şehir baki yerlerinde nadiren kasma çıkan kare oranı düşüşleri haricinde aynaları sana dayayıp gayet hızlı rakamlar alabildim makineimde.

100FPS üzerine si gördüm, ki ekran kartım GTX970. Zaten bildiğiniz gibi oyunun grafikleri gerçekten harikal! Gecikme faktörünün sayısı da, detaylı olmasaydı bile aslında yeterli. Gayet tema ayarları oyna-yıyabiliyorsun ama bir noktayı aynara sıkıstırayım, son dönem çikar bazı okullarda anti-aliasing (kenar yumuşatma) ayni nedense problemli oluyor. Burada da durum aynı

ne yazık ki, en üst seviye olan TAA sıkıntılı, görüntüde bulanma yapıyor, FXAA kullanıldığında doğal olarak daha iyi performans olduğunu ve bunun yanında bir de daha güzel gözüktüğünü fark edeceksiniz.

ASLINDA NESMW DE DEĞİL...

Oyunu ilk açtığımızda kendiliğinden bir yüklemesi süresi görüyoruz, kavali her geçirdiğinde biraz uzun. Bunun yanında bir de ara yüklemesi süreleri var, bunlar da zaman zaman "İllaah!..!" dediartecek kadar uzun sürebiliyor. Gerçi oyunun geçişleri gayet pratik, yüklemelerle arı uğraştırıyor işi. Haritadaki bir yanlış ya da garaja islanmak istediğimiz zamanlar haricinde pek görmüyoruz bunları. Oyuna girenler alla RAM yiyen bir program açık unutursanız ya da ayacların sisteminizin rahat kaldırebileceğini fazla açarsanız, önceden uyarayım, kafayı yeme ihtimaliniz yüksek. Zaman zaman şerh komple kaybolup çok geç belirebiliyor, hatta hiç belirmeden işi haritanın aşısına düşürüyor yanlış kayıtbenzine sebep olabiliyor. Bunun sebebi kullanılan gerekic çevrimişi sistem olduğı için oyun düzensiz donduralar çıkı bir yüklemde de yapılmıyor. Şiz "Dünyanın Merkezine Seyahat" ederen bütün yanlışınzın vanıyor.

Oyun PC'ye bir yandan da eksik gidererek çıkmış; konsol çıkışında olmamasından çok sıkıyet edilen manuel vitis değiştirme özelliği ve direksiyon desteği sonunda oyuna eklenmiş (desteklenen direksiyonların sayısı az gibi geldi gerçi bana). Bu özellikler aynı anda konsollara da bir yama ile gelecek, o yüzden bunların eklenmesi PS3 versiyonunu özel yapmıyor. Sadece bunlar için tekrar oynama ihtimaliniz varsa, para vermiyeyin konsolda sansızını denebilirsiniz yani. ☺



Ö Tır: Platform O Yapım: Sanzaru Games O Dağıtım: Disney O Dijital indirme: 31 TL (Steam), 68 TL (Playstore), 45 TL (PS Store) O Yaş Sınırı: 7
O Dahası için: tinyurl.com/ogz-102-tron-run

TRON RUN/R

O ZAMAN, DİSKO! -SARP KÜRKÇÜ

Hem orijinal filmi, hem de 2010 yapımı ikinci filmi çok severim. İşte...söyledim artık! Hatta bir Star Wars sever olarak aradan geçen 30 yılı rağmen nasıl güzel bir devam filmi çekilir sorusunun cevabı olarak Tron: Legacy'yi The Force Awakens'in bile üstüne koyarm. Seyriyorum arkadaş işte, ne yapayım!

O nedenle teması Tron olan bir şey gördüm mü atlayasım geliyor. Tron Run/R'a hem bu sebeple, hem de ışıl ışıl grafiklerinden dolayı atladım. Elimizde bir sonsuz koşma oyunu var gibi. "Gibi" diyorum. Çünkü tüm bölümlerin elbet bir sonu var. Üç farklı oyun modu bulunuyor Run/R'ın. Yaya olarak koştüğümüz bölüm, lightcycle'lerle zamana karşı yarıştığımız bölüm ve ikisinin karması. 16'ardan toplam 32 tane taş gibi bölüm emrimize amade. Zorluklar ve yapabilecekleriniz de adım adım öğretiliyor. Başta uğraştığınız yerler çok azken bir yerden sonra hem duvardan sekip havada platformu

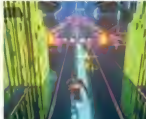
oluşturacak hedefi vurmanız, hem de bu esnada size ateş eden iki programdan kaçınmanız gerekiyor.

Oftistekiler izlerken gözlerin yorulduğunu söyleseler de oynarken ayırt etmek bir süreden sonra kolaylaşıyor Run/R'ın öğelerini. Kimisinin altından kaydığımız, kimisinin üstünden zıpladığımız bariyerlerde sıkıntı var benim bir tek, onlardan dolayı sık sık yeniden başladığım oldu bölümlere. Bölümler ilk yüklenirken oyundan beklenmeyecek bir yüklenme süresi olsa da bölüm içinde hızlı hızlı yeniden başlayabiliyorsunuz.

Tron Run/R'ın manna gelecekte karşılaştığımız yeni Tron projelerinin bir müjdecisidir. Çünkü ben bu fikri mülki seviyor ve yok olmasını istemiyorum. Run/R'ı kendi başına değerlendirince de orta kara müzikleri, can alıcı görselleri ve reflekslerinizi sınavca bölümleriyle vakit öldürmek isteyenlere tavsiye ederim. Ne de olsa bir hikâyemiz ya da alt metniniz yok burada. @



Tron Run/R'ın 16'ardan toplam 32 tane taş gibi bölüm emrimize amade.



TRON SÖZLÜĞÜ

Tron Run/R'ı oynarken kulağınızda bazı kelimeler çalınabilir. Bunları merak ediyorsanız, Tron'un terminolojisine biraz da olsa hakim olmanız gerekir. Filmlerden çok oyunda kullanılan terimlerin karşıklarını burada bulabilirsiniz:

■ **GRID:** Programların içinde yapıldığı sanal ve görselleştirilmiş dünyanın adı. İçinde bulunduğumuz yer yani.

■ **VERİ DİSKİ:** Tüm programlar ve kullanıcılar sirtlarında bulunur. Onların verilerinin, kaynak kodlarının dijital ortama aktarılması hali.

■ **USER:** Grid'e girmiş olan kullanıcılar. Sirtlarındaki diskte tüm verileri bulunur, yine o disk portaldan çıkmasını sağlar.

■ **PORTAL:** Bir kullanıcı grid'e girdiğinde bir süreliğine açık kalan ve çıkış yapmak için ulaştığı kapı.

■ **PROGRAM:** Grid'deki bilgisayarı yazılımlarının genel adı. Bir-

çoğu işleve sahiptir ama işlevini kaybetmiş olanların da ortaklık serbest dolaştıkları görülür.

■ **DEREZ:** Deresolution'un kısaltması olup bir program için ölüm anlamına gelir. Tam tarsi Rez'dir, o da resolution'un kısaltması ve doğum anlamına gelir.

■ **PURGE:** Grid içerisinde bir bölgede toplu program sıfırlanmalarını (dereze) yapıldığı anlamına gelir. Oyunda tanklarla karşılaştığınız bölümlerde kimin tarafında olursa olsun herkesin silineceğinin uyarısı görevi görür.

■ **DISC WARS:** İlk Tron'un kötü karakteri olan MCP'nin (Master Control Program) diğer programları bir gladyatör oyununa sokması sonucunda üretilen oyunlardan birisi. Rakipler birbirlerini veri disklerini kullanarak yok etmeye çalışır.

■ **LIGHTCYCLE:** Tron dünyasındaki arkasından veriyolu izi bırakan motosikletlerin adı. Tasarımı iki filmde de değişiklik gösterir ama oyun, iki versiyonu da barındırıyor.



« Tron Run/R'ın 16'ardan toplam 32 tane taş gibi bölüm emrimize amade.



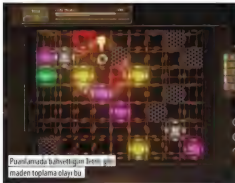
■ Geceri ile cihan'ları
■ Akıcı hareketler

■ Bölüm sayıları az
■ Akıcı hareketler

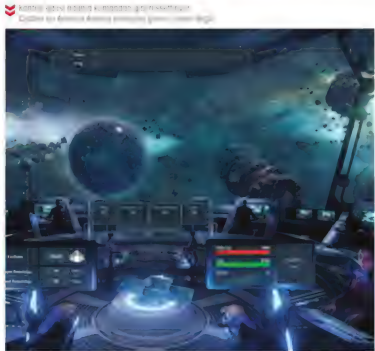
7

SON KARAR

Tron temasını izledik, sizin için tam yenisine aturamıyız ancak bir macera Ama MT olma sayılı daha iyiydi



Puanlamada bahsettiğim benim gibi maden toplamaya olayı bu



Konuyu biraz daha detaylı olarak anlatmak için
Ciddiyet için detaylı detaylar hakkında detaylı detaylar

INTO THE STARS

DÜNYA YERİNE BAŞKA BİR YUVA BULMA ZAMANI -NURETTİN TAN

Son iki ay içinde yaptığım işlere bakayım. XCOM 2 ile dünyayı uzaylılardan kurtardım (ikinci defa). Master of Orion ile galaksinin altını üstüne getirip fethettim (arada gene bayağı uzaylı hırpalamadım). Şimdi elimizdekine bakalım: *Into the Stars*. Konusu nedir? Tam olarak Battlestar Galactica diyeyim siz anlayın. Battlestar Galactica izleyenler için altyazı geçmem gerekirse: insanlığı yok etmeye çalışan uzaylılardan kaçmak için üretilen son Nuh'un Gemisi'ni (ARK 13) başka bir gezegene kaçırmaya çalışan bir komutanı!

Konu biraz ibi. Dünyaya uzaylılar saldırıyor. Biz tam toparlanmaya çalışırken, ikinci defa daha geliyorlar ve kesinlikle canımızda ot tıkayacaklarını anlıyoruz. Yıldızlararası seyahat teknolojimiz ve bu teknoloji ile ulaşabileceğimiz bir gezegenimiz var ama nedense kıyımzdaki ateş ancak uzaylılar saldırınca harlıyor. Hadi bari yok olmayalım da o gezegene gidelim diye insanoğlunun temsilcilerini taşıyan devasa ARK gemileri üretiliyor. Biz kaçıyoruz, süper kötü Skorn ırkı bizi yok etmek için peşimizden geliyor. Hikaye trşka, zaten oyundan güzel öykü bekleyen yoku. *into*

the Stars asıl çekirdeği olan strateji ve hayatta kalma hissini bize ne kadar veriyor, asıl soru bu?

Into the Stars için FTL ve *Out There*'in Unreal Engine 4 ile iyice cıllanıp karışmaya çıkmış daha detaylı hali diyebiliriz. Bu ikisini seviyorsanız, bu ikisinin basit grafikleri ile eğlenebildiyseniz *Into the Stars* sizi kesinlikle tatmin edecektir.

ARK 13 büyük bir uzay gemisi. Altı kişilik bir mürettebat da Kumandan (yani ben ehe) tarafından yönetiliyor. Oyunun hemen başında mürettebat listesinden yeteneklerine göre dikkatli bir seçim yapıyorsunuz keza yolculuğunuz esasında karşılaşacağınız her işte -maden çıkartma, gezegen keşfetme, canlılarla iletişim kurma, gemideki isyanlar/hastalıklar/tamir durumları, savaşlar- bu insanları kullanacaksınız. Gene oyunun başında seçebileceğiniz gemi gövde tipleri -combat, balanced, long haul- oyun tarzınızı etkileyecek diğer etmenler. Seçeceğiniz üç çeşit zorluk seviyesi ise akıtaacağınız तरी beirliriyor. Explorer seçerseniz giriştiğiniz sistemde Skorn size yetişmeden istediğiniz gibi dolaşabilirsiniz. Benim gibi normalde

oyunayanlar için ise bir sistemde vakit geçirdikçe peşinizdeki Skorn filosunun sizi yakalama ihtimali artıyor.

Gemi yönetimi detaylı. İçinde yaşayan halkın mutluluk, sağlık ve kamu düzeni denmesini ayarlamalısınız. Keza geminin yakıt, oksijen ve yemek kaynaklarının kontrolü de sizde. Mesela açıldık kırıltık bir gezegene içinde uç mürettebat ile sona indirdim. Bir konvoy gördüler ve "Ne yapalım?" diye sordular. Dedim ki "Yağmalayın! Ziyadesiyle ağzımız kokuyor açıldık". Ve mürettebat ne yaptı dersiniz? Emri me itaat etmeyip saldırırdı! Bunun gibi türlü sürprizler gayet beklenmedik sonuçlar doğuruyor.

Yazdığım her oyunda Steam ve Metacritic yorumlarını okurum. Başka oyuncuların fikirlerini görmek değişik bir bakış açısı sunar. Bu oyunun medya puanları iyi ama oyuncu yorumları yan yarıya olumlu görünüyordu. Olumsuz kısımları okuduğunda insanların grafiklere ve eğitim bölümünün olmamasına takıldığını gördüm. "Kamooooon!!" diyelim girdi *Into the Stars*. Kickstarter'dan 110 bin dolar toplayıp gerçeğe dönüşen bir proje. Birakin menülerin basit görünmesini, tutorial olmamasını falan (zor oyun istiyorsunuz, alın size zor oyun, kendiniz keşfedin). O kadar paraya bu kadar görsel. *Into the Stars* oynadığım 10 saat boyunca beni zorladı mı? Evet. Sıkıldım mı? Hayır. FTL tarzı oyunları seviyorsanız bunu da beğenebilirsiniz. ☺

+

- Bilgiyi kolayca bulabilirsiniz
- Oyunu çok kolayca öğrenebilirsiniz
- Düşük maliyetli oyunlar bulabilirsiniz
- Kozmik

6+

SON KARAR

Kullanıcılar bu oyunu çok beğeniyorlar. Benim gibi oyuncuların da oyunu beğenmesini bekliyoruz. Bu oyunu oynamayı istiyorsanız...



7

Ö KADAR DA ZOR OLAMAZ, DEĞİL Mİ?

[illegible]

- Tamelde sürekli aynı şeyi yapıyorsunuz
- Aşırı şekilde zor olabiliyor
- Rastgelelik bazen saç bış yolduruyor

7

Canınız sırdığa açıl-
maye kadar ilerleye-
bileceğinizi görmek için
bile oynayabileceğiniz
tatlı mı tatlı bir okuyan
oyunu Sınırlanmaya
başlayınca breakin
amel



Savaşta bir önceki kışkırtmadan
gelişim: winwinwinwinwin



SQUAD

HER KURŞUNU SAYARIM DİYENLERE -FURKAN KIRAZOĞLU

Hızlıca bir düşündüm de, en son ne zaman multiplayer bir oyunda sırf atmosfer sebebiyle hayatta kalmaya çalıştığımı hatırlamıyorum. Sağ kalan son oyuncuymken ya da bir bölgeye arkadan sızmışken ölmeyi elbet kimse istemez. Ama bu çabayı oyunun ruhu bozulmasın ya da sanal dünyadan çıkmayayım diye göstermek çok farklı bir duygu yaratıyor.

Battlefield 2 modu Project Reality'nin ruhani devamı olarak gelen Squad, eşine zor rastlanır tattaki bu atmosferi orta yerinden yakalamayı başarmış. Tam sürümde 50'ye 50 olması planlanan savaşlarda, küçük bir takımla birlikte savaşın kaderini değiştirmeye çalışıyoruz. Bunu yapma şeklimize Call of Duty ve Battlefield gibi popüler online FPS'lere göre oldukça farklı.

KONUŞMANIZA KURBAN

Squad'ın en basit şekilde özelleşim gerekirse, Battlefield'daki oyunun sisteminin ARMA'nın simülasyon öğeleriyle harmanlanmış hali diyebiliriz. Devasa haritalar içinde farklı görevlerle yüklenen birlikler, yüzlerce metre mesafeden sürdürülen çatışmalar, görev gereği aynı noktaya dakikalarca koruma ateşi açmak, isabet eden tek kurşunun onlarca dert getirmesi...

Squad bu ve buna benzer unsurlarıyla gerçek savaş deneyimini olabildiğince sade bir şekilde aktarmaya çalışıyor. Ve erken erişimde bile, araçların yokluğu gibi eksiklere rağmen bu amaca ulaşabiliyor.

Oynanış, atmosfer ve mekanikler ne kadar hoş olursa olsun bu yapıdaki bir oyunun en can alıcı noktası yine de oyuncuların kendisi olur genelde. Geliştiriciler ne kadar güzel dokunuşlar yaparsa yapsın, diğer oyuncular bu dokunuşların üstünü ederek geçerse neler olacağını herhalde hepimiz biliyoruz. Neyse ki Project Reality'den gelen kemik kitle Squad'ı şimdiden evirip çevirmeye başlamış. Oyunu ilk açışından itibaren takım arkadaşlarımızın girdiği havaya hayran kaldım doğrusu.

Yapımcıların telsiz süsü vermeye çalıştığı oyun içi sohbetlerde geçen diyaloglar eşine az rastlanır cinsten. Takım liderinin gerçek bir lider gibi emirler yağdırması, askerlerin ateş açmadan önce izin istemesi ve oyuncuların görevlerini yerine getirmek için ortaya taktikler atması daha ilk dakikadan sizi de moda sokuyor. İlk girişinizde "teşlim tuşuna ne acaba" derken yarım saat sonra kendinizi "kooooo, sipere koş asker!" derken bulursanız şaşmayın.

Arada bir takım liderinin kayışı koparıp şarkı söylemeye başlamasına da hazır olun ama.

DAHA GİDİLECEK YOL VAR

Erken erişim sürümünde geçirdiğim saatler boyunca keyif almış olsam da, Squad şimdilik herkese rahatça önerileceğim bir yapım değil. Eksik animasyonların tamamlanması ve yapımcıların hani hani üstünde çalıştıklarını söylediği araçların oyunun en çok aranan özellikleri arasında. Bunların yanında eklenmesi gereken irili ufaklı içerikler de var elbet. Tüm bunları göz önüne aldığımızda Squad şimdiki Project Reality ve benzeri oyunlarla geçmişi olanlara hitap edecek türden bir multiplayer tecrübesi sunuyor. Daha yavaş, taktik gerektiren, zaman ve konsantrasyon isteyen yapıyla yeni oyuncuların kolay alılabileceği bir yapım değil. En azından daha fazla gelişene ya da tam sürümüyle çıkışı yapana kadar...

İbrenin diğer ucunda olanlar içinse söylenecek pek bir şey yok aslında. Savaş atmosferine tam manasıyla girmek istiyorsanız, zaten önünüzde çok fazla alternatif yok. Tüfeğinizi kapıp, yoldaşlarınızın arasına katılın derim. Tabii erken erişim riskini de göz önünde bulundurarak... ☺

+

- Çeşitli kışkırtıcılar
- Çiğ bendisi kışkırtıcı
- Çiğ bendisi kışkırtıcı
- Çiğ bendisi kışkırtıcı

SON KARAR

Battlefield 2 benzeri ama daha gerçekçi bir FPS tecrübesi isteyenlerin olduğu kanı olmalıydı. Bir sürpriz olmazsa da başlıyoruz gibi.

Ö Tür: Sinematik Macera Ö Yayıncı / Dağıtım: Telltale Games Ö Dijital İndirme: 21 TL (Steam) Ö Yaş Sınırı: 18
Ö Dahası İçin: walkingdead.wikia.com/wiki/Michonne_Video_Game)



Servisite yazdığı olaylar Michonne'u oyunun kurtarıcısı yapıyor

WALKING DEAD: MICHONNE

Ep. 1: In Too Deep

TWD 3 GELENE KADAR TELLTALE ARA SICAKLARI SERVİS EDİYOR -NURETTİN TAN

Eğer The Walking Dead 6. sezonu izlemiyorsanız veya çizgi romanı takip etmiyorsanız yazı bolca spoiler içeriyor, sonra demedi demeyin.

Şu sıralar kendimi kapıtrarak izlediğim önde gelen tek dizi The Walking Dead sanırım (Daredevil'i bir yıl bekleyip ilk günde hatim ettiğim için onu saymıyorum). İnisi çıkışı olan, heyecanlandırarak kendini izlettirdiği kadar bazı bölümlerde skandın insanı bayıltacak raddeye getiren yapımlardan biri TWD. Ama altıncı sezonun ikinci yarısı var ya... İzlediğimiz hiçbir sezona benzemiyor. Genellikle çizgi romandan daha hafif bir tonajda seyir etmeyi seven dizi Negan'ın sahneye çıkmasına az kala belki de ilk defa çizgi romandan daha vahşi şekilde hikâyeyi resmeder oldu. Neyse Negan ayrı bir konu, ondan dönmeli bırakınlar varsın mutlakla diziye için bahsettirm. Elimizde Telltale Games'in The Walking Dead: Michonne'u var. Michonne'den biraz bahsederseniz arada çizgi romandan ve diziden de lafı açarak karakteri daha iyi tanıyabiliriz.

TELLTALE BİLDİRDİĞİMİZ TELLTALE
Telltale Games'in grafik macera

oyunlarını artık hepimiz biliyoruz. The Walking Dead'in iki oyunu bir hayli tutmuşken ve biz üçüncüsünün 2016'da raflarda yerini almasını beklerken sanki şükülmayalım diye araya Michonne'u sıkıştırdılar. Bunda da kesinlikle iyi ettiler çünkü oyun sayesinde Michonne'un Rick'in grubu ile karşılaşmadan önce yaşadıkları neler geçtiğini öğreniyoruz. Oyunun ilk bölümü çok kısaydı ve ne yalan söyleyeceğim sıkıcıydı ve hem dizide hem de çizgi romanda sürekli kendini tekrar eden dalrenin şekline oyun da girmiş görünüyordu; karakterler başında psikopatlar bulunan başka bir grup ile tanışır ve olaylar bu şekilde gelişir... Oyunun hikâyesi de böyle, üzerine fazla söylemeyecek bir şey yok (düşük bütçeli bir yapım olmasına rağmen hikâye açısından Z-Nation'i bu yüzden daha çok seviyorum çünkü her bölümde çok ilginç olayları sunmayı beceriyor). Michonne'un sert ve karanlık tavırını bildiğiniz için karşınıza çıkan konuşmaları da bu şekilde yapıp, acaba ne olacak diyerek arkanıza yaslanıp olanları izliyorsunuz, bütün olay bundan ibaret. Elbette bu daha ilk bölüm, oyunun tamamı fikrimi alt üst edebilir ama TWD: Michonne çıktığında oyuncauya şartırtı ve farklı bir menü servis etmiyor.

PEKİ KİMDİR MICHONNE?

Elinde katana ve gizemli tavırları ile tam bir sert hatundur. Dizide son günlerde Rick ile beraber olsa da çizgi romanda böyle durum yok (Çizgi romanda Rick, Andrea ile beraber. Evet Andrea yaşıyor ve en az Rick kadar "Diehard" belalı bir karakter). Çizgi romanda Michonne, Tyreese'i baştan çıkarp Carol'dan ayırdıktan sonra ona aşık oluyordu ve ölümünün üzerine acayip sarılıyordu. Erkeklerle beraber olma konusunda pek çekingen biri değil, hatta sinirlini ve unutmaya çalıştığı geçmişini bu şekilde bastırıyor bile diyebiliriz. Başından geçen kötü olayları düşündüğünüz zaman aslında hak veriyorsunuz çünkü çizgi romanda Michonne, Governor'un tecavüzüne uğruyordu ama intikamını öyle fena bir şekilde alıyordu ki öfkesini hissetmek istemeyeceğiniz karakterlerden biri olduğunu o an anlıyordunuz. Rick'e sadık. Carl'i her an kollayan çizginin en önemli hayatta kalanlarından biri.

Peki oyun bize hangi Michonne'u sunacak? Çizgi roman halini mi, yoksa dizideki daha yumuşatılmış sürümünü mü? Oyunda 18 yaş sınırı olmasına rağmen çizgi roman kadar sertleşeceklerini sanmıyorum, dolayısı ile dizinin ayak izlerini takip ederler diye düşünüyorum. Ne olursa olsun TWD'nin yaratıcılarının da el attığı oyunda Michonne'un geçmiş hakkında daha fazla detay öğrenmek istiyorsanız oyuna göz atmanızı tavsiye ederim. Fiyatı makul ama bütün sezonu beklemek isteyebilirsiniz. ☺

+

- The Walking Dead: Michonne
- Michonne'un gizli geçmişini öğrenmek için tıklayın
- Michonne'un geçmişini öğrenmek için tıklayın
- Michonne'un karakteri hakkında daha fazla bilgi için tıklayın
- Michonne'un karakteri hakkında daha fazla bilgi için tıklayın

5

SON KARAR

Bütün bölümleri oynamadan kesin bir şey söylemek sağma olur ama şu bir başlangıç yapıldığı için edemem

Yazar: Moisés Kravitz, 19 Gomes © Debutim, Kurucu: Gomes, 1. Yazar: Moisés, 1.8 TL (Siyah) 2.8 TL (Gümüş) 12
A Zaman: https://en.wikipedia.org/wiki/Perils_of_Man

THE PERILS OF MAN

İSVİÇRELİ BİLİM İNSANLARININ SIRRA KADEM BASIŞI
-NOYAN AKATLI



Noyan İne Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, bu ayki çekilişimiz sonucu Eray Utku adlı okuyucumuz Resident Evil Revelations 2 - 1. Bölümü kazandı. Giray Demirci, Deniz Karakay ve Furkan Gümüş dostlara da mesajları için çok teşekkür ederim. Son 1 - 2 yıldı piyasaya çıkmış, dergide incelediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erişimdeki beklimler, yalnız erişimdeki beklimler ve çok yeni oyunların dikkate alınmayacağı. Çekilişte güzel bir yarış oyununu, Dirt: Showdown kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

Tiki-lerle (point&click) macera oyunlarıyla garip bir ilişkim var. Çok kafa yormak istemediğim için uzak dururum genellikle ama vakit ayırınca da beni her defasında mutlu eden bir oyun türü bu. Durdurma-dondurma tuşuna (esc demek istiyor yazar) basmadan iki dakika su içme molası verebiliyorsanız, adrenalin yüklemesi ve telaş yok. Ben de son bir - iki yıldır eskiye oranla daha fazla vakit ayırıyorum tıklayarak yürümeli, parçaları birleştirip bulmaca çözmeli oyunlara.

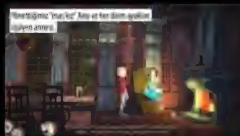
ANA KARAKTER, ANANI VE BABASI

The Perils of Man, iki yıl önce iOS platformuna çıkmış. Dokunmatik, sürükle - bırak kontroline uygun olduğu için belli bir ilgi görmüş ve geçtiğimiz yıl 28 Nisan'da (doğum günüm) Steam raftına gelmiş, iyi de etmiş. Bir "iyi de etmiş" de değerli okuyucumuz Ahmet Torun'a gelsin, yalıbağında önce yolladığı bir mesajla bu oyunu yazmamı önerdiği için.

The Perils of Man, yönettiğimiz ana karakter Ana'nın (kelime oyunu yok) doğum gününde başlıyor. On altıncı

yaşını bitirerek ergenlikten genç yetişkinliğe geçen Ana, İsviçre'nin bir "dağ başı"nda, baba tarafı dedelerinden kalma bir villada yaşıyor. "Perili köşk" havası da var *Perils of Man*'ın başladığı mekânda (gene kelime oyunu yok). Bilimkurgu - fantastik türü sinema ve edebiyatseverler için hafiften klişé koca bir konusu var öykünün. Kıssaca bahsedeyim yeri gelmişken: Eberling ailesi erkekleri, dört - beş nesildir kendini bilme adamıştır. Fizik, matematik gibi temel konularda uzmanlaşmış, uzayın keşfetme, zaman yolculuğu gibi her babayıldırım, her beyin harcı olmayan konular hakkında çalışmalar yapmış, eksantrik görünümü, gizemli insanlardır hepsi. Güneş göldüğünü güneşe baktığı bir an haric hiç kalkarmayan Thomas Eberling, sevimli karamanımız Ana'nın babasıdır ve Ana altı yaşındayken tuhaf bir şekilde ortadan kaybolmuştur. Onaltıncı yaş gününde açılmak üzere kızına bıraktığı kutunun açılışı ile öykümüz de açılmış olur.

Geri kalan bölümde, sınırlı kapasiteli ama işlevsel envanter sistemine doldurduğumuz ampul, elbise askısı, pil, doğum günü balonları, saç tokası, envai çeşit ivir zıvir ile sönmüş lambalar, tozu - paslı makineleri çalıştırarak Ana'nın babasının kayboluşunun arkasındaki sır perdesini yavaş yavaş aralamasına yardımcı oluyunuz. Müzikler hafif bir gerginlik vererek konuyu merak etmemizi sağlıyor. Seslendirmelerde Ana'nın annesinin sesi ve aksanı komik geldi bana. Grafikler sevimli, macera türünün olmazsa olmazı "merak" duygusu var ya, içimdeki merak duygusunu çoğu zaman canlı tutmayı başardı oyunda oluşturulan atmosfer işte. Biraz daha anlatsam iş "Katil uşak" muhabbetine döneceği için, uygun bir zamanınızda indirip oynarsanız pişman olmazsınız diyorum kısaca macerasever oyuncu arkadaşlara. Oyunda bulup evde bulamadığınız yedek ampul arayışı için dışarı çıkabilirim şimdiki... ☹



80'LERDEN GELEN ADAM

1985 yapımı, efsanevi bir film izledim bu ay video kasetten. "Geleceğe Dönüş" başrolde oynayan Michael J. Fox'un gelecekte ünlü olacağını tahmin ediyorum. Komik sahnelerle dolu bu bilim kurgu muhabbetini herkese tavsiye ederim.



OYNUYORUM

1. Tom Clancy's The Division (PC)
2. American Truck Sim. 2016 (PC)
3. The Sims 4: Get to Work (PC)
4. NBA 2K16 (PS4)
5. Euro Fishing (PC)

BEKLİYORUM

1. Quantum Break (PC)
2. Total War: Warhammer (PC)
3. Uncharted 4: A Thief's End (PS4)
4. Homefront: Revolution (PC)
5. Mafia 3 (PS4)

7

SON KARAR

Sevimli ve gizemli konuları boğazın olmaları basit ama kafa çalıştırıcı bulmacalar ile geçen hak eden bir macera filmiz *The Perils of Man*



Ö Tira: Sıra Tabanlı Strateji Ö Yayıncı: NGO Studios Ö Dağıtım: WG Labs Ö Fiyat: 75 TL (Steam) Ö Dahası İçin: masteroforion.eu

MASTER OF ORION

GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ STRATEJİ OYUNLARIN-
DAN BİRİ GERİ DÖNÜYOR! -NURETTİN TAN

Asyay'ı, Avrupa'yı hatta ABD'yi mi ele geçirebilirsiniz? Hiç zahmet etmeyin size "Tüm Dünyayı Fethetme" paketimizi sunayım, zamandan kazanırsınız. Himmim, yetmedi mi? "Güneş Sistemi Hükümi" ek paketimizi teklif etsem? Hayır mı? Medfelleriniz daha büyük, anlıyorum. Öyleyse size "Season Pass" "Galaksinin Efendisi" seçeneğimizi sunuyorum. Küçük hedefleri olmayan oyunculardanınız ve "Dünya'yı kurtarmaktan baygın geldik, çıtayı yükseltmek istiyoruz Nurettin abi!" diyorsanız ben de diyorum ki "Gel kardeşim, sen hiç Master of Orion nedir duydun mu?"

Efem öncelikle Master of Orion: World of Warplanes, World of Warships ve World of Tanks'ın yapımcısı Wargaming'in kanatları altında tekrar hayat buluyor, 90'ların efsane strateji oyun yapımcısı ve dağıtıcısı MicroProse'un kült strateji yapımlarından birinde Master of Orion. Hemen belirtmem gerekli: oyun şu anda erken erişimde olduğundan sınırlılık, kısaca bakıp geçeceğiz.

MADEN YILDIZLARARASI DOLAŞABİLİYORUZ, GALAKSİYİ ELE GEÇİRİLİM!

Master of Orion'da galaksinin hakimiyetini ele geçirmeye çalışan ırklardan birisinin başına geçip medeniyetinizi rakipleriniz arasından en üst seviyeye çıkarmaya çalışıyorsunuz. Eskiden iki oyun da aynı yapımcının elinden çıktığı için Civilization ve MoO arasında oynanabilirlik açısından pek çok benzerlik göreceksiniz. 4X strateji dedikleri tarzda olan MoO, "Keşfet, Yayıl, Sömür ve Yok et" parçalarının hepsini bünyesinde başarılı şekilde barındırıyor. Galaksiyi keşfediyorsunuz, bir yandan yayılarak yeni teknolojiler elde ediyorsunuz, yayılarken başka medeniyetlerle karşılaşıyor, gücünüzün yetmediğiyle siyasi

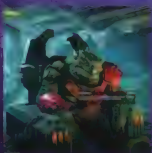
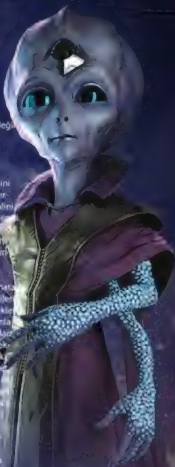
antagonizmalar yapıyorsunuz. Kısacası her şeyin artık Dünya değil, koca bir galaksi. Pekli olarda nasıl hareket ediyorsunuz?

BAS BAS GEMİLERİ!

Cevap basit: uzay gemileri ile. Her ırkın kendine has özelliklerini yansıtan gemileriyle galaksinin kıyısını köşesini geziyorsunuz. Sadece ırksal özellikler değil, bilimsel araştırmalarda kaydettiğiniz ilerlemeler de gemilerinizin son halini almasında önemli rol oynuyor. Ama asıl önemli olan şu ki geminizi kendiniz tasarlayabiliyorsunuz. Yeni keşifler ne kadar hayalindeki gemide hangi silahlar olsun, nasıl zırh bulunsun, kalkınların markası ne olsun gibi detaylar oyuncunun keyfine sunulmuş durumda.

Oyun erken erişim sürecinde olmasına rağmen gayet hatasız çalışıyor. Grafikler ve özellikle sesler şimdiden beklentilerden aşan bir kalitede. Oyuncuların gelecek eleştiriler ve istekler dâhilinde heler değişik fikirler yok ama Steam forumlarına baktığımızda yapımcıların kullanıcı yorumlarını yakından takip ettiğini ve uzun uzun cevaplar verdiğini görünce beklentilerin istemem de yükseldiğini söyleyebiliriz. Eğer Master of Orion oyuncularına farklı gelecek yönleri var ise, örneğin artık savaşlar sıra tabanlı değil (ama boşluk tuşu ile zamanı durdurma seçeneği sayesinde eksikliğini pek hissetmiyorsunuz). En farklı gelececek özellik sanırım çoklu oyunculuk desteği olacaktır ki bu da büyük bir artı.

Uzun lafın kısası Master of Orion günümüzün ayak yuvarları olarak aynı XCOM'un kalifieli dönüştüğü gibi strateji oyunları sahnesine yeniden ayak basıyor. Erken erişimde olmasına rağmen bitmiş bir oyun izlenimi veriyor. Strateji seviyorsanız şimdiden şapete stabilisiniz.



Almanca ve Türkçe dil seçenekleri, oyunun en büyük artıları.



Almanca ve Türkçe dil seçenekleri, oyunun en büyük artıları.



- 1. Erken erişim sürecinde olmasına rağmen gayet hatasız çalışıyor.
- 2. Grafikler ve özellikle sesler şimdiden beklentilerden aşan bir kalitede.
- 3. Oyuncuların gelecek eleştiriler ve istekler dâhilinde heler değişik fikirler yok ama Steam forumlarına baktığımızda yapımcıların kullanıcı yorumlarını yakından takip ettiğini ve uzun uzun cevaplar verdiğini görünce beklentilerin istemem de yükseldiğini söyleyebiliriz.
- 4. Eğer Master of Orion oyuncularına farklı gelecek yönleri var ise, örneğin artık savaşlar sıra tabanlı değil (ama boşluk tuşu ile zamanı durdurma seçeneği sayesinde eksikliğini pek hissetmiyorsunuz).
- 5. En farklı gelececek özellik sanırım çoklu oyunculuk desteği olacaktır ki bu da büyük bir artı.

SON KARAR

Erken erişim aşamasında genemi pozitif bir yorum için bile olsa açmamız lazım. Onda ona o kadar güvenmiyorduk ki bu kadar erken erişimde olmasına rağmen gayet bismis gibi duruyor.



NOTU:

7

CITIES: SKYLINES SNOWFALL

VE MUAZZAM DÜZEN HAVA OLAYLARINI YARATTI -TARİK KAPLAN

İstanbul'da ikamet eden bir insan evladının yılda ortalama kaç saat penceresinin önünde oturup dışarıda pıtır pıtır yağan karı izleyebildiğini biliyor musunuz? Ben biliyorum mesela: yeterli kadar değil. Biz İstanbullular gibi kara hasret insanlar kış sevdasını nasıl karşılayabilir peki (Instagram'ı saymıyorum)? Tabii ki kendi kurduğun şehrin ağır ağır beyaza bürünmesini izleyerek!

KAR HÂLÂ KALIN, FAZLA ISINMIŞ OLAMAZLAR

Konuyu otoyoldan şehre giren bir donat kamyonu gibi griyorum: *Snowfall* oyununa üç temel yenilik getirmiş. Bunlardan ilki elbette ki hava

olayları (kar ve yağmur), bir diğeri tramvaylar ve sonuncusu sıcaklık değişimi.

Öncelikle şunu söyleyeyim: KAR ÇOK GÜZEL. Gerçekten çok güzel ama... Şehrinizin yavaş yavaş büyümesini izlerken birden atıştırmaya başlayan karın binaların çatısını, yolları, çimenleri, ağaçları kapladığını ve tüm şehri beyaza boyadığını görmek harika bir deneyim olmuş. Aynı şekilde yağmur yağdığında asfaltın, çatıların, hatta genel olarak her şeyin ıslandığını hissedebiliyorsunuz. Yan yana dizdiğiniz binaları gerçek bir şehir olmaya bir adım daha yaklaştıran bu efektler, tıpkı bir önceki eklentide gelen gece gündüz döngüsü gibi oyuna tamamen ayrı bir

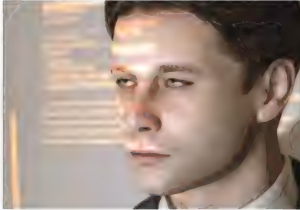
boyut eklemiş. Üstelik karın oyuna ekleniş biçimi kod bazlı (su bazlı esprisi yapmamak için kendini tutmak) olduğu için oyuna sonradan eklemiş olduğunuz içerik de çıplak kalmak yerine beyaza bürünüyor, ki olması gereken kesinlikle buydu.

Sıcaklık değişimi oyuna yeni bir zorluk seviyesi eklemiş. Hava soğudukça şehir sakinlerimizin ısıtıcılarına abanması, akabinde yüksek miktarda enerji tüketimini de getiriyor. Bu da sıcak bir yuvanın ne kadar maliyetli olabileceğini bize hatırlatarak sosyal bir mesaj veriyor: elektriğin azı fazlası olmaz, bütçe kesintisine gidecekseniz önce parklardan falan kısın. Çocuk üşüyor burada!



Colossal Order
© 2015 Paradox Interactive AB. All rights reserved.





HEAVY RAIN

İSLANMAK HER ZAMAN ROMANTİK DEĞİLDİR -ENİS KİRAZOĞLU

itiraf ediyorum, hayatta yaptığım hataları tekrarlamak konusunda çok başarılı bir insan değilim. Dergide yazarlık yaptığım süre içerisinde bu gerçeği daha iyi kavradım. Ağaçlı davranmanın, "bu kez olacak" düşüncelerinin kurbam oldum yine. Yine umutlarla sarıldığım bir "remastered" oyundan hüznüyle ayrıldım...

İTERAKTİF FİLM BUDUR

Heavy Rain'ın elbet pek çoğunuz duyduunuz ve oynadınız. Fakat oynama fırsatı olmayanlar için bir özet geçeyim: Bilmem kaç yıllık oyun hayatınızda karşılaşılabileceğiniz en ilginç oyun deneyimidir Heavy Rain. Yoğun dram eşliğinde, tek bir olay etrafında birleşen dört farklı karaktere yön verirsiniz. Amacınız bir gizemi ortaya çıkarmak; bunu ortaya çıkarırken de karakterlerin iç dünyalarında keşfe çıkmaktır. Fakat hepsinden önemlisi, Heavy Rain'ın bu kadar iyi olmasının asıl sebebi, tüm bu unsurların size sunulma şeklidir aslında. Yapımcı Quantic Dream'in hikâyeye anlatımı için izlediği yol oyunun başından sonuna kadar kolunuza çiviler sizer.

PC oyuncularının Teitland yapımlarından aşına olduğu üzere için "oynanabilirlik" kısmı yok denecek kadar az, fakat hikâyeye verebileceğiniz diğer tüm oyunların çizgisel gösterecek kadar fazladır Heavy Rain'de.

Aslında Heavy Rain için bir "karar oyunu" diyebiliriz. Kendisi oldukça güzel sonuçlanmış, verdiğiniz kararların gidişatı "gerçek" anlamda değişirilebilirliği sayılı oyunlardan biridir. PlayStation 3'te deneme şansına

BEYOND & HEAVY RAIN

Dilerseniz Beyond ile Heavy Rain'ın bir arada bulunduğu paketi de satın alabilirsiniz. Fiyat olarak çok daha avantajlı (119 TL). Fakat geçtiğimiz aylardaki Beyond incelememi okumayanlar için bir daha hatırlatayım, Heavy Rain'den sonra çok içinize sinmeyecek kendisi.



erişmiş oyuncuların da katılacağı üzere; Heavy Rain bir başyapıttır. Açık ve net. Daha önce oynamadıysanız, bir de bunun üzerine PS4 sahibiyse düşünmeden edimenez gereken bir başyapıttır.

Ama daha önce oynadıysanız...

Bazı gerçekleri idrak etmek için birkaç kez yaşamamız gerekiyor sanırsam. Misal, ben bir oyuncu olarak hep zannederdim ki; remastered'lar, ultimate edition'lar falan oyunu daha önce oynamış insanlara da hitap eder. Evet, gerçekten böyle zannederdim. Ama böyle değilmiş. Heavy Rain ile bunu bir kez daha görmüş oldum.

Tamam, görsel anlamda oyunda bir gelişme görmeyi beklemiyordum. Grafikler zaten şahane. Bu nesilde bile çoğu zaman gözünüze güzel gelecek bir atmosfer var. Ama arkadaş PS3'te yaşadığımız FPS sorunlarını niye tekrar yaşıyoruz ki? Ya da şu oynanabilirlik... Çıktığı zaman da çok garipsenmiştii. R2 ile

yürüme olayından bahsediyordum. Ona en azından bir alternatif kontrol şeması getirseydiniz. Yani her şey aynı. Hafiften "brigh-tness" atışlar fotoşop ile oyuna, o kadar.

Tabii lafı buradan alıp şu noktaya da çekebiliriz "Heavy Rain, farklı kararlar farklı sonuçlar görebildiğin bir oyun, tekrar oynamak için başka sebebe mi ihtiyacı var?" Ne yalan söyleyeyim ben de böyle düşünüyordum. Ama işin rengi öyle değilmiş. Gerçekten de Heavy Rain'ın ağır yapısı tekrar oynanabilirliğe çok uygun değil. Her ne kadar kararlar işleri değiştirse de, ikinci oynayışınızda duygu bütünlüğüne girmek çok zorlaşıyor, oyunun atmosfere girmeniz için yaptırıldığı ısınma turları sıkılaşmaya başlıyor. Heavy Rain'ın ilk kez oynarken hiç kurtulamadığınız o gerginliği yerinde yeller esiyor. E geriye ne kalıyor ki zaten? Kararların sonuçlarını görmek için oyunu tekrar oynamaktansa Youtube video-su tercih eder hale geliyorsunuz.

Ama yine de siz bu nota aldanmayın, diğer oyunu ilk kez oynayacaksanız bilin ki 9+ 'dır bu yapımın notu. Ben bu puanları oyun sektörüne kazdığımın veriyorum. Ayrıca daha da remastered vb. oyunlar incelemem! Buradan bilinel (İnceledim) ☺



- Tutarlı ve tutarlı
- Herkesin herkes ten de yavaşlığı
- Tutarlı ve tutarlı
- Tutarlı ve tutarlı



- Daha önce oynadıysanız
- Bu oyunun
- Bu oyunun
- Bu oyunun

6+

SON KARAR

Söyle ya da böyle Heavy Rain'ın iskeletmişseniz, bu kez arlamayın!

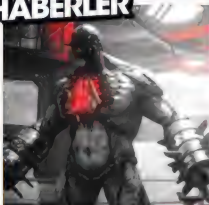
AMAN BE ERİM, KOCA GÖL MOD TUTAR MI?

MOD DÜNYASINDAN HABERLER



N'aber!

Cowabunga, dijital savaşçılar! Biliyorum, hepimiz 2015 için haldî olarak "çok iyi oyun yaptık" dedik, fakat bana sorarsanız 2016 da bayağı donanımlı geliyor! Özellikle mod desteği olan oyunlar ile diyeyim hatta. Yani bu yıl da muhteşem bir oyun yelpazesi önümüzde seriliş durumda! O halde vakit kaybetmeden dalıyorm isiniz... Daldim! -Erim



KILLING FLOOR 2'DE STEAM WORKSHOP DESTEĞİ

Hızlı ve stratejik manevralarla birbirinden sert zombi dalgalarına arkadaşlarınızla birlikte karşı koymayı seviyorsanız, aynıısını komik şapkalar takarak yapmayı baylıyorsunuz! (Şimdiden "hayır" diye bağıyorsunuz). Korkmayın, gelen sadece şapkalar

değil. Steam Workshop, henüz erken erişim halinde durmakta olan Killing Floor 2'ye mod desteği getiriyor. Oyun modları, haritalar, ve evet, kozmetik objeler eklemeyi mümkün kılacak 10 Mart güncellemesiyle artık kendinizi yepyeni KF2 deneyimlerine hazırlayabilirsiniz.

FALLOUT 4'E RESMİ MOD YAPMA KİTİ

Kasım'da çıktığından beri Fallout 4 için yüzlerce başarılı mod yayınlandı (hatta yakında bunların en iyilerini listeleyen bir yazı hazırlamayı düşünüyorum). Ve zaten modların bir oyunun kalıcı başarısındaki yerini çok uzun zaman önce fark etmiş olan Bethesda, şimdi herkesin geleceğini bildiği ve gün saydığı açıklamayı yaptı: Fallout 4 için resmi mod yapma desteği ilk iki DLC'nin arasında bir noktada yayınlanacak. Yakında modlarınızı görmeyi bekliyoruz, dijital savaşçılar!

ROLLERCOASTER TYCOON'DA MOD DESTEĞİ OLACAK

Efsaneler döndü mü bir şeyleri değiştirmek için döner. Tycoon oyunlarıyla içi dışı olmamış insanlar bile, belli bir yaşın üstündeyse, RollerCoaster Tycoon'u bilir. Sıkıntılı bir geliştirme sürecinden ve üç farklı yapımcının elinden geçtikten sonra nihayet 2016'nın başlarında oyuncularla buluşacağı duyurulan yeni RollerCoaster Tycoon World'un yapımcıları, oyunun yanında gelecek bir Unity eklentisiyle, isteyenlerin ek parça ve karakterler yaratıp Steam Workshop üzerinden paylaşabileceğini duyurdu.

XCOM 2'YE SESLENDİRME MODU

XCOM'da biliyorsunuz, dünyanın çeşitli milletlerinden askerleriniz var. Bu askerlerin düzgün bir şekilde seslendirilmeleri adına şu an dünyanın her yerinden seslendirme ekipleri ortaya ses modları sağlamakla meşgul. Bunların hepsini tek çatı altında toplayan, Steam Workshop'ta da geçtiğimiz ay yerini alan XCOM International Voices Pack'ın bu dilleri başarılı bir şekilde yerleştirmeye doğru gidiyor. Biz de bu ay projenin Türkiye ayağında işi layığıyla üstlenen MEF Gaming ekibine süreç nasıl gittiğiyle ilgili kısa bir muhabbet ettik, daha da kısıtlı derliğe yettirdik. Buyurun.

Salim Commander: İlk sorum XCOM'cu muyuz?

Maalesef daha önce hiçbirimiz XCOM oynamadık ve projeden de XCOM 2 sağlamadı bize.

Silahnın düşmanın ağzının içinden ve %98 kritik vuruş ihtimaline sahipken ıskalsızdı, karakterlerin öylece ölümleri nasıl kaydedilirdi mi?

Ses kayıtlarını mevcut dosyalara üstüne yapıyoruz. Kendimiz eklemek veya değiştirme yapmıyoruz. (Oyunu oynamadığınız için esprili kaçındılar baktı -Erim)

Türk oyuncuların projemizle ilgili bir yorum alırsanız mı? Ne şekilde olur?

Projenin tamamına yoğun bir ilgi var ancak daha çok yeni başlıyoruz. Türk oyuncuların da sizin sayenizde

bilgi sahibi olacağını umut ediyorum açıkçası.

Proje sırasında başınıza komik bir şey geldi mi? Neydi?

Stüdyoya yeni girmeye başladığımız için sürekli yuvarlıyoruz gülmüyor ama kayıt alan arkadaşlardan birinin bir gün stüdyoda "Haydi bismillah!" "Veriyorum bombayı!" "Eyvallah GARDASIM!" tarzı yaptığı kayıt gerçekten komikti! (maalesef mod dosyalarıyla göndermedik).

Çıkış tarihiz belli mi peki?

Modun yapımcılarından aldığımız bilgiye göre bir yıl var daha. Tahli 10 farklı ülkeden gönüllü ses aktörleriyle çalışmak hiç kolay olmasa gerek.

Teşekkürler, başarılarınızla buluşuyoruz o zaman!

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

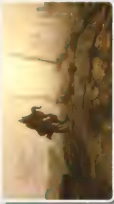
FPS



PC, Xbox One



www.elsevier.com/locate/jmb



PC, PS4, Xbox





PC, PS4, XBOX



Online mi, tek oyunculu mu?



FORNIA GELLEN

Test bequemer feststellbaren Zusammenhangs

5. Tek. Çalişkanlarda İşin İçine Karıştıkça...

What is a 'main provision'?

1

Kennerly, Debbie Hilde

PC + English teacher

5 April 2008

1

1011-1012

Football Manager. May just turn out to be a big...

4. Geçmişte hayata katkılarını anlatarak projeye katkıları için teşekkür ederim.

5 Bu kadar dört tane içinde oyun gü-

STRATEJİ

KOM 2

Yeni strateji oyunu. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş.



Starcraft II: Legacy of the Void
PC, Mac
Blizzard'ın yeni strateji oyunu. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş.



Immortal 3c
PC
Blizzard'ın yeni strateji oyunu. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş.



Homeworld Remastered
PC
Blizzard'ın yeni strateji oyunu. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş.



Cities Skylines
PC
Blizzard'ın yeni strateji oyunu. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş.



SPOR & MENAJERLİK

PC

Yeni spor oyunu. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş.



PC

Yeni spor oyunu. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş.



PC

Yeni spor oyunu. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş.



PC

Yeni spor oyunu. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş.



PC

Yeni spor oyunu. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş.



DVO & ONLINE

PC

Yeni DVO oyunu. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş.



MACERA & BULMACA

PC

Yeni macera oyunu. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş.



YARIŞ & SİMÜLASYON

PC

Yeni yarış oyunu. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş.



BİR GARIP OYUN

PC

Yeni garip oyun. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş.



AYIN ALTIN OYUNLARI

PC

Yeni altın oyun. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş.



ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

PC

Yeni oyun. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş. İki tarafın bir arada olduğu bir savaş.



CAPTAIN
CIVIL

Durdurulamaz bir güç, yerinden oynatılmaz bir objeyle karşılaştığında...

Geçen ay *Batman v Superman* yazısına ne kadar klasik, sembolik bir giriş yapmaya çalıştıysam *Civil War* için o kadar net, o kadar sade konuşmak geliyor içimden. Çünkü oradaki gibi sonradan dostluğa dönüşecek bir yanlış anlaşılma yok bu kez ortada. Tanınlarla insanların savaşı değil durum, şekilli kelimelerle süslenip püsünecek bir hikâye değil. Başta limon! başlayıp sonra el sıkışmayacak sevdiğimiz karakterler. Yıllardır arkadaş gördüğümüz, "aman bu Marvel filmleri de rengârenk, ciddiyeysiz" laflarının havada uçmasına sebep veren dostluktan kuran adamlar ve kadınlar, kendi korkularının onları ite kaka karşı karşıya geçirdiği köprüde, aşağı düşen taraf olmamak için canla başla mücadele edecek. Efsaneler de böyle birbirine düşecek, muhtemelen birleri de bu savaştan, geri dönemeyecek...

Bu yıl en heyecanlı beklediğim film en başından beri *Captain America: Civil War* oldu. *Hay Age of Ultron*'dan algızın yanı sıra, raydan çıkmasını diye heyecanlı trenini yaşatılmaya uğraşmıyor muyum? Evet, elbette ama estetik açıdan *BvS* ile yarışmaya fragmanlarına bakıp burun kıvrması denkeri, senaryonun ipiklerini görür gibi oluyorum. Sekiz senelik Marvel Sinematik Evreni'nin her döneminden fırlayıp gelmiş ve aralara sıkışmış detayların bu filmde nasıl birleştirilebileceğini düşünmek bile bir keyif haline geliyor. Lakin boş bulundum, affedin. Argümanımı desteklemek benim sorumluluğum, böyleyse peşimden gelin...

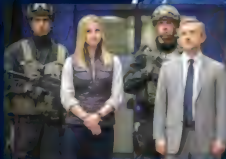
UYARLAMA MI, AYARLAMA MI?

Filme ilişkin düşüncelerime geçmeden önce kaynak materyalimiz *Civil War* çözü-

romanına ucuından değinmek istiyorum; 2007 yılında tamamlanan *Civil War*, ne yazık ki kapattığı ideolojiler üzerinden değil, ideoloji kapağına fikrini işlemeyi becerip beceremediği, bu arada karakterleri olması gerektiği gibi yansıtıp yansıtmadığı üzerinden tartışılmış bir hikâye. Ben kendi adıma çizimlerine bayılıyorum ama senaryonun biraz daha tarafsız, daha düşündürmeye odaklı bir çizgi izlemesini gerçekten dilerdim. *Civil War* o dönem Marvel evrenini ilginç şekillerde etkilemiş bir olay, lakin içinde biraz katı ve biraz da kötü resmedilen Iron Man'ı çok fazla kişinin gözünden düşürmesi bunların da arasında en öne çıkanlardan.

Bu noktaya film hakkındaki tahminlerime bir zıplama noktası olarak kullanırsam, filmin aynı hataya düşmesi ihtimalini çok zayıf görüyorum. Fragmanlarda Iron Man'ın daha sinirli olan taraf gibi durduğunu fark etmişsinizdir. Bu seyrinin algısını biraz olarak haklı tek bir taraf seçecek şekilde yönlendirmek adına çok doğru bir tercih. Iron Man'ın en büyük karakteristik özelliklerinden birinin geleceğe yatırım yapmak olduğu düşünülürken, ilk *Avengers* filminde solucan deliğinden çıktıkları, ardından *Scarlet Witch*'in zihnine yerleştirildiği kabuslar derken, bunca filmde biriken korku ve gerginliğin bir taşma noktasına ulaşması zaten artık kaçınılmazdı. Bu patlama *Captain America*'nın katı tutumuna söz geçirememesi (ya da muhtemelen dışlarına yumuşuğu geçirememesi mi demeliyim?) ile artık gerçekleşecek gibi duruyor.

İşin *Captain America* tarafında ise tamamen *Winter Soldier*'da olan olaylar var gibi gözüküyor. Çünkü yine çok bariz bir

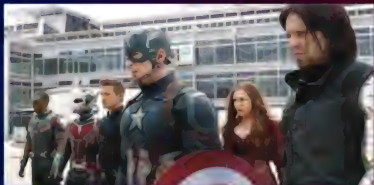


► Peki Artist mainin kordesi... Bu film neye karmaz? Unuturmu Cap'ten son... Bu film de dövümler!





AMERICA WAR



şekilde Cap artık yıllarını verdiği deneyimli hükümeti sorgulamaya başlamış. HYDRA ile yaşadıklarından sonra bariz bir şekilde ona her söyleneni yapmıyor. Hükümetin zaten süper insanlara güvenmeyen, kontrol manyağı Thunderbolt Ross'u da şin içine ara koşturucu olarak dâhil ettik mi, filmin ana karakterlerinin motivasyonlarını tereyağından kıl çeker gibi işleyeceğinizi tahmin etmek çok zor değil. Hele bir de umduğum gibi ideoloji teraistini dengede tutabilirse, *Civil War* bizi ziyadesiyle tatmin edecek demektir ki bu konuda kendi adına Russolar'a güvenim tam. Zira *Winter Soldier*'da sistem eleştirilerini dozunu kaçırmadan yapmayı başarmışlardı.

"VE DANA BİR SÜRÜ SEY..."

Tabii *Civil War* bize sadece kahramanların kendi aralarında kışkırmalarını göstermeyecek, ki bu noktada film gizlemez samalla-
nıyor. Çizgi romanlardaucky'nin kolunu kaybetmesinden ve Cap'in donmasından so-
rumlu esas kişi olan Baron Zemo'yu bu film-

de göreceğiz. Lakin fragmanlarda kendisini seçemedik, çizgi romanlarda (görünürde de olsa) Cap'i öldüren kişi, yani Crossbones da aynı şekilde gül yüzünü pek göstermedi. Umanın Strucker'a yaptıkları gibi onu da harcamazlar. Tabii bir de fragmandaki sah-
neleri alevize tırmanma sebebi olan Black Panther var; başta planda olmayıp sonradan şin içine giren Spidey'ye rağmen ona da epey yer ayrılacağını düşünüyorum.

Uzun lafın kısası, *Ç. Savaş'ın* (Kahraman-
ların Savaşı diyenin topuğuna sıkırım) bize gösterecek çok şey var. Pek çoğunun yolu önceden yapıldığı için de *AvS'de* olmasının korktuğum tarzda bir sıkışma problemi yaşayacağını düşünmüyorum. Görsel anlamda elbette ki ondan geride kalacak ve itiraf etmem gerekirse şu malum havaalanı sahnesi, birbirlerine koşuşları falan çok tırt duyuyor bence. Lakin *Civil War*'un üstlendiği görevin altından başıyla kalkacağına ve MCU'da işleri iyice karıştıracağına güvenim tam. Kan çıkacak, kan! -*Onur*

« Scooby-Doo'lar vs. Yag'ları
Gerçek KÖtüler, Avengers 3'te.

IRON SPIDEY?

Kabul etmek lazım, America ismi Batman Superman ile reklam anlamında kapışabilecek güçte değil. Bu nedenle Marvel'in kendi iddi-
asını ortaya koyarken yine daha güçlü olduğu damardan, yani mızah öğelerinden faydalanacağını söyleyebiliriz. Ama bence asıl yükü taşıyacak olan taraf, hele de film içinde çok geç gözükmez ise ağırlıklı olarak Spider-Man olacak. Zaten görüldüğü havaalanı sahnesinin filmin son karşılaşması olmadığını tahmin etmek zor değil. Görsel ben, son fragmanı da gördükten sonra, Iron Spider görme hayallerimizin tamamen suya düştüğüne emin oldum. Söz konusu Spider-Man olduğundan karakter gelişiminin aceleyle getirilmeyeceğini düşünüyorum ve anlaşmazlıklar büyüdükten sonra ortaya çıkacaksa kostüm değiştirmeye zaman olmayacaktır. O yüzden şimdilik resmiele idare edelim...





NEDEN SİNİRLENDİK?!

GHOSTBUSTERS

BU NE LAN BOYLE?

Kendi adıma remake'leri, reboot'ları severim, proje aşaması boyunca heyecan duyarım. Orijinalinden daha çok beğendiğim yeniden yapımların sayısı da az değildir. Eski fakat güzel bir fikre yepyeni açılardan bakma fırsatı verir çünkü. Peki aynı heyecanı, fragmanı yayınlanan yeni Ghostbusters için hissediyor muyum? SİZCE?!

Son gördüğümde dislake sayısı ilke sayısından yüz binlerce fazla olan fragmanı ilk kez izlediğimde aklıma en önce şu geldi: 30 yıllık zaman zarfında aklınıza en orijinal fikir olarak ekibin tamamının cinsiyetini değiştirmek mi geldi? (Buna eski kadın asistanın yerine Chris Hemsworth'ün konması da dâhil tabii). Peki, tamam, bu noktada işin içine cinsiyet ayrımcılığı gibi hassas konular giriyor -ki orijinal Ghostbusters'ın kesinlikle böyle bir amacı yoktu-, bu yüzden konumuz bu olmamasına rağmen bütün ekibin kadın olmasıyla derdimin olmadığını belirtme ihtiyacı duyuyorum. Fakat yeni dediginiz karakterler, eski ekibin sadece cinsiyetini değiştirmiş halil E bunun orijinalliği nerede? Stereotip kadın karakterler çizmek, ekteki siyahı kadını hemen şıman, cahil fakat neşe kaynağı şeklinde modellemek bana daha bir ayrımcılık gibi geliyor. Buna kaç yaparken göze matkap sokmak denmez de ne denir?

Fragmanın daha da kötü tarafı, maruz bıraktığımız mizah. Bilmiyorum izlerken gülmeye kasları kıpırdayan var mı? Ben şahsen incelikten, zekâdan uzak, sadece bağırma, vurma ve sakarlık üzerine kurgulanmış espileri izlerken yeminle sinirlendim. Filmi Paul Feig değil de Şafak Sezer çekmiş gibi hissettim.

Madem bu film bir nevi devam niteliğinde, keşke eski ekitten hâlâ hayatta olanların hayalet avcılığındaki son günlerini bir gidim bile olsa gösterip (alın size yepyeni senaryo alanı), yanına yenileri verseydiniz de filmin sonunda bayrak teslimi yapılsaydı. Ya da en kötü biraz uğraşıp orijinal karakterler yazsaydınız be kardeşim. Tamam, zulüm tadındaki fragmanla son karan vermek doğru olmayabilir, fakat film şu an bu şekliyle hiç mi hiç gelecek vaat etmiyor. Zira 30 yılda dünyada neler değişirken fragmanda seri adına yeni ve heyecan verici hiçbir şey göremedim. *Fantastic Four*'u tükürükler saçarak eleştiren arkadaşlara asıl 15 Temmuz'u beklemelerini öneriyorum.

Hayır bir de fragmanın fonda klasik Ghostbusters müziği çalan versiyonu çıkmış, sanki o parça çalınca geri kalan her şey düzelmiş gibi millet ona sevinliyor. Durum vahimenezi düşünün artık. **-Emre S.**

OFİSTE NE DEDİLER?

Kesin paralel evren yapacaklar! Kesin şaşırtacaklar! Kesin fragman sahteydi! Kesin! ...di mi? Bir şey söylesenize?!

-EMRE K.

İşsiz güçsüz-lüğümüz karşısında dehşete düşüyorum bazen. Çok da iddialı olmayan bir film Ghostbusters, çocukluğumuzu geri getirmek gibi bir görevi de yok. Beğenmeyip geçsek olmuyor mu?

-SERPİL

GEREKSİZ!

-TARİK

Bir nesil Ghostbusters'in nasıl bir kült olduğundan bahsederken, bu filmle birlikte bir başka nesil Ghostbusters'i sofralarına meze edecek.

-ENİS

Deddiğiniz kadar kötü değil ya... Eskilerini de çok abartıyorsun, onlar da o kadar iyi filmler değil aslında.

-OMER

► **VİKTORİN: LEGEN-
DARY DEFENDER, ORİ-
JİNALE SADIK GELİYOR**

Netflix ve DreamWorks işbirliğiyle çıkacak yeni Voltron çizgi-dizisi için ilk fragman yayınlandı. Fragmana gelen tepkiler olumlu. Özellikle orijinal konseptin korunması, o konsepti doğru düzgün hatırlamıyor bile olsak Voltron severler olarak bizi mutlu etti.

► **BVS REKORU
KOSUYOR**

Batman V Superman: açılış gününde 82 milyon dolar hasılat yaptı. Beklentiler aynı hafta sonu 171 milyon dolar daha hasılat olacağı yönünde. Olur da 180'i görürse Star Wars: The Force Awakens'in 248 milyon dolarlık rekorunu da kırmış olacaktı.

► **KÜÇÜKLER İÇİN
DEADPOOL: THE LEGO
BATMAN MOVİE**

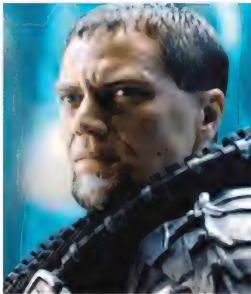
Aylardır süren BVS tartışması içinde dikkatinizden kaçmış olabilir ama The Lego Batman Movie geliyor. The Lego Movie'nin başarısının ardından bu kez Batman'e odaklanan yeni yapım için hos da bir teaser çıktı. tinyurl.com/jog-102-lego



BATMAN V SUPERMAN ELEŞTİRİLERİ FİLM EKİBİNİ TELAŞLANDIRMİYOR

DC için beklenen an geldi. DC Sinematik Evreni adına bir kader anı olarak görebileceğimiz *Batman V Superman* sonunda çıktı. Çıktığı gibi de pek çok eleştirmen tarafından yerden yere vuruldu. İnceleme ortalaması diplerde gezen filmin ekibine bu konuda çok telaşlı değil. Superman'ımız **Cavill**, incelemelerin sadece kişisel fikirler olduğunu, izleyici görüşlerinin ise asıl önemli konu olduğunu belirtti. Lane'imiz Louis'imiz **Amy Adams**

da **Cavill** ile aynı görüşte (çok şaşırtıcı!). Kimsenin eleştirmenlerden iyi şeyler duymak için film çekmediğini belirten Adams, hayranların filmi beğenmesini umduklarını, şimdiye kadar da beğenildiğini gördüklerini belirtti. Yani kısacası film ekibi "İnceleme mi? O da ne?" kafasında. Gerçi ne diyeceklerdi ki? "Bu filmde bazı sıkıntılar var, söz bir dahakine daha iyisini yapacağız" gibi bir açıklama beklemiyordu herhalde kimse. "Pis eleştirmenler, kaka kritikler!"



SUPERMAN SERİ KATİL OLABİLİR Mİ?

Tamam, bu seferki haberimiz ciddi, bilgi veren, farklı bakış açıları yaratan bir haber değil. **Michael Shannon**'ın bir alıntısı sadece (kendisi General Zod olur). Filmin çıkmasına kısa bir süre kala basın karşısına çıkan herkese sorduğu "Batman, gerçekten Superman'ı dövebilir mi?" sorusu **Shannon**'a da sorulmuş. Kendisinin cevabı ilginç olmuş: "Dövüşün sonucu konusunda hiçbir şüphem yok. Hatta o kadar şüphem yok ki size sahte bir cevap bile veremiyorum. Ama Superman beni öldürdüğü için onunla bir bağım var. O yüzden umarım kendisi öldürme cümbüşüne devam eder ve seri katile dönüşür. Bak bu durum Superman'e de yeni bir bakış açısı olur. Gerçi sonrasında hepimizin başı biraz belaya girebilir. Bizi yeryüzünden silebilirdi. Ama sonra da yalnız kalırdı..." (Yorum yok :)



ROCKY BALBOA

"TEK İSTEDİĞİM SONUNA KADAR AYAKTA KALABİLMEK"

"S en kim oluyorsun da kıza akıl veriyorsun ha?" der Rocky kendi kendine, mahallenin küçük Marie'si verdiği tavsiye sonucu kendini çok kötü terslediğinde. Gerçekten de Rocky Balboa hiç kimsedir. Eğitimsizdir, iyi bir yere gelememiştir, aptaldır, beş parasızdır, kimsesizdir, leş gibi kokan bir evde yaşamaktadır, yakışıklı değildir ve konuşması bozuktur. Ama en acısı, tanıdığı herkes gibi o da kendisine inanmamaktadır. Şampiyon Apollo Creed ona sürpriz bir maç teklif etmek için ofisine çağırıldığında, sadece ısınmak için partner aradığını düşünür. Maçı kabul eder etmesine ama amacı kazanmak falan değil sadece sonuna kadar ayakta kalabilmektir. Çünkü hayatında ilk kez birileri ona bir şans vermiştir. Ve o iradeyi, ne kadar dövse dövsün, şampiyon bile deviremeyecektir.

İşte tam da bu sebeplerden dolayı ölümsüz bir sinema ikonu haline gelip 40 sene boyunca her yaştan milyonlarca insanı peşinden sürükleyecektir Rocky. Hikâyesi öylesine doğal, öylesine inçelikle işlenir ki seyirci tüm kalbiyle onun gerçek olduğuna inanır. Bizat mahalleden bir arkadaş, hatta kendisi gibi hissedir. Çünkü Rocky, hepimizin içindeki o "büyük insan olamamış" fakat "istese neler yapabilecek" alt benliğin müthiş ve gizli potansiyelini temsil eder. Aslında dünyayı değiştirebilecek olanlar

da bir köşeye çekilmiş olan hiç kimselerdir çünkü.

Bu rüya gibi "sıfırdan zirveye" öyküsü milyonlarca insana ilham kaynağı olur. Rocky artık bir inanç, azim ve irade ikonu haline gelecek, hiç kimse olmasın bile bu nitelikleri taşıdığını süreç dünyayı yerinden oynatabileceğinizi söyleyecektir. Fakat kaybedecektir de Rocky. Şampiyona kaybedecektir, şampiyon olduğunda artık ondan daha aç olan yeni bir boksöre kaybedecektir, akıl hocası Mickey'i kaybedecektir, en iyi dostu Apollo'yu kaybedecektir, bütün mal varlığını kaybedecektir, aşkları efsane haline gelen eşi Adrian'ı kaybedecektir, zamana kaybedecektir... Lâkin her seferinde yeniden ayağa kalkacaktır Rocky. Çünkü kendisinin de söylediği gibi önemli olan sert vurabilmek değil, aldığın bütün darbelerle rağmen yoluma devam edebilmektir. Çünkü insan ancak bu şekilde gerçekten galip gelebilir...

Çocukluktan beri ruhumla işleyen bu adamın bana neler ifade ettiğini tarif bilemem. Kaç kez hayali boks maçları yaptığımı, kaç kez yaptıklarının beni motive ettiğini, kaç kez sözlerinin ilham verdiğini sayamam. Varlığına nasıl inandığını anlatılabirim sadece. Çünkü bilirim ki hepimizin içindeki Rocky ortaya çıkmak için o müthiş fırsatı beklemektedir sadece... **Emre S.**



SLY'IN HAYALİ ARKADAŞI ROCKY

Rocky karakteri aslında Sylvester Stallone'un Eliazi hayatındaki bir çocuktan da bir yansıması. İlk Rocky filmi Sly'da da hayalî olarak büyük galibet, aslında kalıplaşmış zirveye çıkış... Stallone'un oğlunun hayatına uzatıp kaybetmesi... Boksör her gün genelde birkaç yarıda kalır. Özellikle Creed (dai usun bir arada) sona doğru bir kumarda tekrar hayata tutunamaz. Bu yüzden Allen Korte dediğimiz senarist de aynı hayalî arkadaş olan Rocky'ye teşekkür eder:

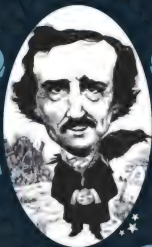
**"Kimse hayat kadar sert
vuramaz. Okulda kalın
ve beyninizi kullanın.
Doktor olun, avukat olun,
deri çanta taşıyın. Spor
meslek olarak düşünme-
yin, boksta canınız yanar
ve kokarsınız. Düşünen
olmalısınız, kokan değil."**

GERÇEK ROCKY

Sly'in Rocky karakteri için en büyük esin kaynağı Chuck Wepner'dir. Sly son parasiyik filmi olan *Rocky Balboa*'da Chuck Wepner'in tüm zamanların en iyisi olarak gösterilen Muhammed Ali ile çıkacağı maça bilet alır. Ve Wepner o maça tüm beklentilerin aksine Ali'ye tam 15 raunt dayanarak bir mucizeye imza atar. Wepner'in iradesine hayran olan Sly, *Rocky* için *Rocky Balboa* filmi için yazacaktır.

ITALIYAN STALLION

Rocky'nin unlu "İtalyan Aygırı" lakabının şöyle bir öyküsü var. Sly'in unlu olmadan önce oynadığı ve şu an "Ya hırslılık yapacağım ya da aç kalmamak için bu filmde oynayacağım" dediği versiyon filmdeki "İtalyan Aygırı" lakabı. *Rocky* karakteriyle ilgili Sly'nin *Rocky* karakteriyle ilgili bir öyküsü var. Sly'nin *Rocky* karakteriyle ilgili bir öyküsü var. Sly'nin *Rocky* karakteriyle ilgili bir öyküsü var. Sly'nin *Rocky* karakteriyle ilgili bir öyküsü var.



EDGAR ALLAN POE

VE TANRI POE'YA KALEM VERDİ

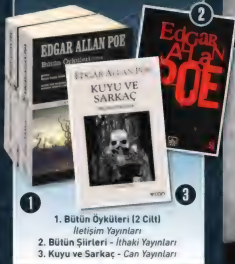
Hayat denilen döngüyü mümkün kılan etkili güç kimi zaman öldükçe tekindir. Sonsuz olasılık havuzunda bazen tek bir kişi için öyle dizilimler oluşur ki, olay sadece tesadüfler silsilesi olmaktan çok uzaktır. Hesaplanmış ve uzun planlar sonucu uygulanmış hayatın birer, sonra da doğru kişilere gidiyor. İşte Edgar Allan Poe'nunki böyle bir hayat. 40 senelik kısacık hayatına sığan sayısız tuhaf ve talihsiz olayla birlikte, doğumundan şüpheli ölümüne dek hayat ona bir bağış.

vermişti. Ancak bu huzursuz bir ruh rölyösü. Rollerin en büyüğü ve en zoruydu. Düzen emri bu sıra dışı yaşamı dikti ve onu gidem giden yiyerek adını tüm dünyaya ezberletti.

Edgar Allan Poe, gerek edebiyat, gerekse sanat dünyasının hiçbir şekilde adı unutulmayacak bir üstadıdır. O, "huzursuz ruh"tur. 1809'da Boston'da başlayıp 1849'da sona eren 40 senelik macerası sadece 19. yüzyılı etkilememiş, eserlerine üflediği ölümsüz ve ürperti veren soluğuyla

mirası günümüze kadar taşınmıştır. Düşünse nize, tek bir adam dedektif kuşusunun atası olmuş ve Sherlock Holmes efsanesinin prototipi görevi görmüş. Aynı adam bilimkurgu ve fantastik edebiyatın bugünkü hâline gelmesinde rol oynamış. Sonra yine bu adam, aslında çoktan oturaklı bir forma bürünmüş gotik edebiyata yepyeni bir soluk katmayı başarmış. Hepsini tek bir ölümlü bedene bağlı zihinden fırlatıyor ve dünya değişiyor. Hayat döngüsünün iki gücü olan eller, bu koca dünyadaki küçücük nokta-

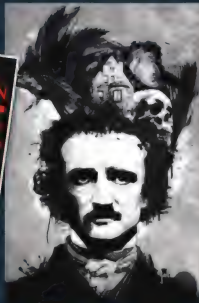
OKUNMASI GEREKENLER



1. Bütün Öyküleri (2 Cilt) İletişim Yayınları
2. Bütün Şiirleri - İthaki Yayımları
3. Kuyu ve Sarkaç - Can Yayınları

ZAMANIN VE UZAYIN KAHANI

Poe, başlangıçta küçük bir madde olan evrenin zaman içinde genişleyerek bugünkü hâline geldiğine inanır. Sonradan öykülerine de yansıtacağı üzere, onun için evren ve Tanrı biridir. Genişleyen evrenin teorisi William de Sitter tarafından 1917'de ortaya atılmadan tam 70 yıl önce, onu içinde bir yere keşfetmiş bir Poe vardı. Dahası bu teori, 1940'larda George Gamow tarafından "Big Bang" teorisine dönüştürülecek olan kuramla ciddi bir benzerlik taşır. Ancak Poe'nun kâhınlığı bununla sınırlı değil. Bu adam, her nasılsa, kendi özünde evrene dair cevaplarla doğmuştur çünkü Zaman ve uzayın aynı şey olduğuna inanması da buna bir başka örnektir. Ancak Einstein ortaya çıkana kadar bu görüşü hor görmüştür. Bittmedil! Samanyolu'nun bir galaksi olduğunu da yine 19. yüzyılda ileri süren bu adamın sözlerindeki doğruluğu biz çok yakın bir zamanda keşfettik. Ama Poe bir bilim insanı değildi. Oysa bu nasıl iliyordu? Şu ana dek buna cevap verebilen olmadı.



dan taşan yaratması edebiyetü yoğunluyor. Sonra bugüne geliyoruz ve dışarıda İlahî ayın hâmi Edgar Allan Poe.

Ustaların ustası, artık bir tarza döndüğünü bu adamın tekirolü zihninin en derinleri hepimiz ardına çekmiş. Poe olarak gönderini açtığı hayattında; babasının evi terk ettiği ve onu takip eden yıldı annesinin ölümüyle Allan dönemi başlıyor. İskoç aile Allan'ın onu yamına alması ancak evlat edinmeyeyle hayat ona yine tuhaf şakalarından birini yapıyor. Bu adamı iki farklı ailenin aidiyeti taşıdığını, fakat bu taş pek bir eğreti. Sonrasında evleniyor, ancak aynı zamanda kuzeni olan karşı kısa sürede hayata gözlerini yumuyor. Bir kez daha yalnız... Sadece ölümün götürdüğü değil, değiştirdiği evler, okuduğu yatal okullar, hayatından bir bir kayıp giden kadınlar... Buhran, kasvet ve dehşet. Sözleri lârını geçirip onlara dans ettirebilen, cümlelerden yeni dünyalar yaratan bir adamın bu aykırı zihni ve yaşadıkları birleştiğinde bugünkü Poe'yu görüyoruz. Basık atmosferlerin gotik mimarîlerinde dehşet dolu anılara; bazen de gizemli, açıklaması güç olaylara şahit oluyoruz. Hepsi son derece gerçekçi, çünkü onları zihninde yaratmış bir adamın dâvetisizliğidir. Her şeyi onun gözlerinden görürüz.

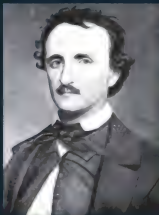
Toplunun ağızından konuşacak olursak, nedir bu adamın sorunu? Nedir bu acıyıcılık? Vernon Parrington buna noktayı koyan yegâne isim olarak, "Poe'nun sorunu, çok ilginçtir ki, Amerikan düşünce ana akımının dışında olmasında yatar" demistir. İşte bu adamın sorunu budur. Çağının ilerisinde olmasında ana neden. O, nice edebî türün atası ve şekillendiricisi olduğu kadar ürkünç bir kâhindir de.

USTALARDAN USTAYA BİR ÖVGÜ ZİNCİRİ

Dönemin ve bugünün tartışılmaz ustalarından Charles Baudelaire, Poe'ya edebî Güfte'ye bir tercümesini söyler: Dahası, "Bizim ailemize acı sektiler" der. Sonrasında Dostoyevski onu, "Sadece kendine has olan ve bütün diğer yazarlardan ayrılan özelliği, hayal gücünün olağanüstü genişliğidir" sözleriyle yüceltir. Pekli tüm bunlara rağmen Poe neden eserleriyle geçimim sağlayamamıştır? Çoğu kişi için bunun nedeni zamanına atılmışın dahşetini ta kendisidir.

GİZEM YAZARININ GİZEMLİ ÖLÜMÜ

Bugün bile çözülmemiş bir problem olarak kalan ölümü, tam da Poe'nun eserlerine ve tekniğine hayatına yakın olan türdendir. 40 gibi genç bir yaşta dünyaya bağını koparan Poe intihar mı etmiştir? Aşırı doştan mı olmuştur? Alkol mü sebep olmuştur? Yoksa kalera gibi bir hastalık mı? Kızdık mı? Ne? Biz bugün hâlen bunun cevabını bilemiyoruz.



KARALAMA KAMPANYASINDAN ÖLÜMSÜZLÜĞE

Poe'nun rakibi Rufus Griswold, yazarın ölümünden sonra onu karalamış bir ölüm ilanı kaleme almıştır. Amaç, Poe'nun ömrü hakkında söylediği ve yazdığı saldırgan sözlerden intikam almaktır. Bu ölüm ilanına bir de biyografik ekleyen Griswold, ustada; alkolik, kadın düşkünü ve hicret ahlaki değeri olmayan bir deli olarak tasvir etmiştir. Sonuç mu? Poe'nun eserlerinin satışında bir patlama yaşanmaz, intikam planı fena hâlde ters tepmiştir.

**"Poe'nun yaşamını eserine, fani kaderini
ölümsüzlüğe adadığını söylemek yanlış
olmayacaktır." - Jorge Luis BORGES**

**ALT
DOSYA**

OKUMAK YETMEZ,
TOPLAYIN!



SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

CIZGİ 'ROMAN KOLEKSİYONU



90

HAZIRLAYAN ONUR KAYA



NEW
MUTANTS
#98 (1991):

Gördüğünüz üzere doksanlar güzel yıllar; işte Deadpool'un Fabian Nicieza ve sevdiğimiz(!) Rob Liefeld'in ellerine doğuşu bu sayfa oldu.



Çizgi romanların değişen kendisi-
na da eski ediyor demektir. Tabii bu
kendisiyom genel olarak kabu-
gımsı derceleri üzerinden ifade etmek
bunu yapabilmek için de sözün gereği
beğenilmek gerekiyor. Bunu yapan
bilindik ve prestijli kurum, Certified Gu-
aranty Company (CGC). Dercelemdir-
me işlemi çok temel kriterler üzerinden
yapılıyor: sayfalarda eksik, gödik, kırık,
solma ya da renk kayıı söz konusu-
mu diye kontrol ediyor. Kendisiyom-
üzlemlik eski çizgi romanlarıdır, en çok
il üstünde tutulan çizgi-kilerden biri de
sayfaların beyaz olması; yıllar geçtikçe
sarıran çizgi romanları puan düşüyor.
Diğer hasarları not ediyor ve çizgi
romana verilen kimlik numarasına işle-
yor. Ardından çizgi roman kimlik nu-
marası, kendisiyom puanı ve varsa gö-
çerpan hasarlarının not edildiği, plastik
bir muhafaza yaıştırılır bir nevi
mühürlenir. Bu şekilde dercelemlen-
dirilmiş çizgi romanları, tabii puanları,
da pükettece değil olarak daha yüksek
meblağlara ediyor. Dercelemlenir-
ye gelince, tiki bizi eski puanlama
sisteminde olduğu gibi, dokuz puanın
üzinde belli bir kısırsızlık yuksalması
görmek ciddi anlamda zor. Yani sadece
noldu 10 puan alması çizgi romanları
nadirin olduğunu.

Technolojinin gelişimi son yıllerde alıştığımızdan çok ciddi anlamda değiştirdi. Belki de ilkönce biraz geriden geliyoruz ama çağın dijital gereklilikleri bir şey yapmamasak da gelip buluyor hepimizi zaten. Bir zamanların zevde kurtuluş alınan, kitapçılardan kurcılardan oynulan arit dijitalde daha pratik, daha ucuz. Türküme koldaması aynı bir zevk olan kitaplar artık ufaklık tefek bir "künd" in içinde sıkışmış. Heye sağdırakrak yer bulamıyorsanız basılı yayın almaya bırakmak doğrudan ve anlamlı hareket. DVD filimleri alan alıyorsa yine ama onların da nostalji has tükendi, ha tükenecek... Öte yandan, popüler kültürde koleksiyonculuğun kalbi hâlâ çizgi roman piyasası ve buralarla bile revaçta. Hem de her zamanından daha fazla.

Gittikçe sayısı artan ve bir yandan da eski-
den sinirinden gırmadıkları İstanbul'un değişen
taşmayla başlayan yeni şakrak çengi romanları-
nın, internet mağazalarının gazdaryo durmasını
da etkisiyle çığız roman koleksiyoncululuğu
özel bir ilgi görüyor. Biz de dedik ki çorbad
tuzumuz olsun, bu iş nedir, nasıl yapılır, be-
raber göz atalım, yeni başlayan okurlarımıza
tekniklerde bulalım.

Şimdi, bağlama noktası olarak neyi seçtiğinizi, tamamen kafa yapınızla bağlı. Eğer 'tek bir karakter ya da kahraman grubu' seçer, onla

İgili iyi-kötü ayırt etmeden ne bulursam toplam' dersiniz, ki piyasada bu yolu tercih eden insan sayısı epey fazla, doğaı olarak ağırlıklı bir şekilde süpür kahramanlara yönelecektir. Biz de siz kolumuzdan tutup işin cıvıvı kısmına, fasikül koleksiyonuna yönlendireceğiz. Ha diyorsanız ki 'İlaaha dengeli gideyim, o kadar büyük paralar dökmeyeyim, organizasyonu da kolay olsun' o zaman adresiniz cilt koleksiyonu. İçsizin de farklı özellikleri var...

Pek çoğunluğu bildiği üzere, cizgi roman derenin marten in birinci yılı formu marten ayda bir kılan ve standardı 22 sayfa olan fasiküllerle bu yüzden öncesinde de söylendiği gibi fasikül koleksiyonu, şan in cıvıltı ve pahalı kışma. Hele ki İzmir'ı ya da sırtı sayıya basılan parçaları ilgilileceklerini... Ama tabii işin zorluğu temelde para sayısının fazlalığından ve belli sayılan bulmanın güçlüğünden kaynaklanıyor. Mesela 1935'den bu yana çıkan bütün Batman'ları toplamayı kafaya koyarsanız, geçmişe doğru gitmekte fasikül başı yüzlerce, binlerce dolar harcamanız gerekcek, istediğiniz parçaları bulmanız da aynı ölçüde zorlaşacak. Tabii o kadar ucucağın zıya da değilsizdir.

Fasiküllerin ciltlere toplanması, 15-20 sene öncesine kadar pek yaygın değildi. Dolayısıyla toplama ciltler açısından henüz "değerli, çünkü eski" kuralı geçerli değil. Fasiküllerde ise durum tam tersi; bir fasikül ne kadar eski olursa, bünyesine dâhil olduğu serinin popülarlığıyla da orantılı bir biçimde değer artıyor.





BÜYÜK ÇİLTİLERE SAYGILI OLUN!

Çünkü onlar birer çirkef! Her ne kadar sert kapakla basılıyor olsalar da, özellikle Omnibus ve Absolute edisyonları, ağır kırılganlıktan dolayı hasarlanmaya müsait. Bu tarz ciltleri okumak için önce sırtlarını bir iki kere esnetmek alınması gereken bir önlem. Peki kutaba hasar verme riskine girmeden bunu nasıl yaparsınız? Kitabı sırtının üzerine dik bir şekilde yerleştiriyor, sayfa bütünü dik tutarak ön ve arka kapakları yanlara açıyoruz. Ardından sayfaları bir önden bir arkadan olacak şekilde ikiye üçer yanlara açıp ortaya varınca kadar bu işlemi devam ettiriyoruz. Bunu yapmadığınız takdirde ne kadar kibar davranırsanız davranın kitabın sırtının zarar görme ve sayfaların aktan ayrılma ihtimali düşük de olsa var. Uygulamasını sırtı incelmis bir kitap örneğiyle görmek istiyorsanız şu linke gidebilirsiniz:

tinyurl.com/bqz-132-cilt-okuma



Tabii ki buna fasikülün kondisyonunu (koleksiyon Kondisyon kutucuklarında) da etki ediyor. Değerli belirlenen faktörler sadece bunlar değil; çizgi roman endüstrisi özellikle süper kahraman evrenleri söz konusu olduğunda kendi içinde bağlı başına bir tarih bannırdığı için, karakterlerin ilk defa gözüktüğü ya da öldüğü sayılar özellikle değer kazanıyor. Örneğin ben bu yazıyı yazarken, Deadpool'un ilk çıktığı Şubat 1991 basımlı *New Mutants #98* eBay'de, kondisyonları belirlenmemiş halde, 200 dolar civarı fiyatlarla satılıyor. Yüksek kondisyonlu olanlar 400, 600 dolar gibi fiyatlara koyulmuştu. Ciddi anlamda eski çizgi romanlar, sapasağlam şekilde bulmak zor olduğundan, aynı ciddiyette meblağlara alıcı bulabiliyor. Örneğin kondisyon notu 9.0 olan, 1937 basımı *Action Comics #1* (Superman'ın ilk gözüktüğü sayı), 2014 yılında eBay açık artırmasında 3.2 milyon dolara alıcı bulmuştu.

ÇOCUKLARIN ALDIĞI OKUL HAYAT

Bugün basılan çizgi romanların ne zaman değerlendirileceği sorusunun yanıtıysa çok parlak değil. Dijital çağın göbeğindeyiz, bugün revaçta olan çizgi roman koleksiyonculuğu da kaseler gibi, kitaplar gibi zamanla önemsizleşecek. Daha ömürleri var ama, O yüzden fasikül piyasasına daha kısa bir vadede kâr elde etmek için kullanmak ziyadesiyle mümkün. İlk basılan bulup almaya dikkat ettiğiniz sürece (ikinci ve üçüncü baskılarda da değer düşüyor), önemli bir serinin ilk sayısını ya da önemli bir gelişmenin meydana geldiği sayıları (mesela Batman'ın öldüğü *Batman #401*) almak size sürpriz kazandırır.

sağlayabilir. Çünkü bu tarz sayılar, bazen belki de bazen de sürpriz bir şekilde çok çabuk tükenebiliyor. Zaten değerlendirilmesi banko görüldüğünden ilk sayılar daima yüksek tirajla basılır ve her zamankinden çok daha fazla satar. Lakin bu noktada şuna dikkat etmek gerek: İlk sayıların değerlendirilmesinin birincil sebebi, uzun soluklu serilere sonradan merak duyan insanların aradan dalmak yerine başlangıç noktasını araması. Ama şöyle bir durum var, özellikle Marvel'da artık seriler pek de uzun sürmüyor. Gittikçe daha büyük bir sıklıkla, "relaunch" adı altında dergiler birinci sayılardan başlatılıyor ve insanlar yine birinci sayılara hücum ediyor. Tabii durum böyle olunca bazı dergilerin için gereğinden fazla bile basılan ilk sayıların nadirliği kalmıyor. Size tavsiyem, işi ticarete dökecekseniz, her baştan başlatma fiyatlarında nelerin besosunun büyüğü, hangi seride nasıl önemli olayların olduğunu sağdan soldan takip edin öncelikle.

KOLEKSİYONCULARIN ALDIĞI OKUL HAYAT

Fasikül koleksiyonunda şöyle bir durum vardır: Birliktenler genelde değerini azaltmamak için palatı açıp koleksiyonlarını dağıtmazlar. İnternette olurlar ve parçalarına dokunmazlar. Cilt koleksiyonunu ise pek böyle değildir; raflara kitaplarınıza alırsanız, ciltleri sırtına, rengine, kronolojik sırasına göre organize ederken zevkten dört köşe olursunuz (tam da envanter çıkılmasına uygun). Raftan çıkıp istediğiniz gibi okursunuz ayrıca. Cilt koleksiyonunu esas olay budur ve büyük yayınların bu damara yüklenmek adına yaptığı çabaklıklar da cilt koleksiyonunu



ACTION COMICS #1

(1937):

Dünya tarihinin ikinci (levet ilk değil) süper kahramanı olan Superman'ın ilk ortaya çıktığı sayı. Action Comics, DC Rebirth ile orijinal numarasına dönecek ve bir süre sonra 1000. sayıya ulaşacak.

BATMAN #497

(1993):

The Dark Knight Rises'in esin kaynaklarından biri, Bane'in Batman'ın belini kırduğu, kütlemiş Knightfall macerasının dumur anı.



CİZGİ ROMAN KOLEKSİYONU



« CAPTAIN AMERICA #1

(1941): İlk Captain America filminde Hitler yumruklamalı bir sahne var ya, 1941 gönderme yaptığı Captain America'nın bir ilk sayısı.



» CRISIS ON INFINITE EARTHS #7

(1985): COIE, DC'nin devamlılığını ilk sıfırlayıştı ve dönem okurunu şoke edecek seyler olmuştur hikâyede. Supergirl'in ölümü de bunlardan biriydi. O yüzden kompozisyonu orijinal olmasa da bu kapak ikonlar arasında girdi. John Byrne çizdi George Perez e sevgilerini iktisatır artık.

bir nevi 'raf pornosu' haline getirmişti. Çünkü cilt dediğimiz şeyin bin bir çeşidi var; bunun esas sebebi de tahmin edileceğiniz gibi firmaların iyi kendi çıkardıkları edisyonlara bazen seriyi özel isimlendirme yapacak kadar ileriye gidebilmesi. Örneğin ülkemizde de basılan Chew adlı bir seri var, biliyor musunuz? Yedigüç yılının geçmesini görebilen bir dedektifi konu alıyor. Orun Amerika'da karton kapak ciltlerinin haricinde sert kapak, farklı ebatlarda Omnivore ve Smorgasbord diye adlandırılan esprili edisyonları var mesela. O yüzden sadece en genelleri açıklayacağız size. Biraz standarttan başlayalım:

• **PREMIERE HARDCOVER (PHC):** Fiyat performans oranı en kötü olan, dolayısıyla en önce piyasaya çıkarılıp güncel olması sayesinde satılan cilt tipi. Genelde o sıralarda

devam etmekte olan seriler için yayınlanırlar • bu ciltler, 5 ila 6 faşikül barındırıyor ve tek bir hikâyeye içeriyorlar. 20 ila 25 dolar arasında değişebilen fiyat etiketleri var.

• **TRADE PAPERBACK (TPB, TRADE):** Bunlar standart karton kapak ciltlere verilen isim. Sadece çizgi romanlarda değil, kitaplarında da bu adlandırma kullanılıyor. En standart versiyonlar, premiere hardcover'ların ciltsiz halleri. TPB formatında çıkan ama fiyat performans yönlü Complete Collection ciltleri de bulunmakta. TPB ve PHC'lerin sayfa ölçüleri faşiküllerle birebir aynı.

Güncel TPB ve PHC formatları sadece olduklarından koleksiyon damacına pek de hizmet etmiyor; geride kalmışları serileri takip etmek istiyorsanız alıp arşivinizi zamanla daha kalvari



»

SUPERMAN #75 (1992):

Zamanında ülkemizde basılan, Superman'in Doomsday ile yumruk yumruğa dövüşte hem düşmanın canını aldığı, hem de kendi canını verdiği efsane sayılır.



»

GIANT SIZE X-MEN #1

(1975):

X-Men'in az satan, az bilinen bir çizgi roman olmaktan, dünya rekoru kırarak bir seriyi dönüşmesine giden yolun başlangıcı. Wolverine, Storm, Nightcrawler ve Colossus'un bulunduğu takımın ilk oluşması.



VARYANT KAPAKLAR

Bir çizgi romanın değerine etki eden birçok faktörden en sekizisine has getirdiniz; alternatif (varyant) kapaklar. Eğer çizgi romanlara sadece Türkiye'de yayınlanırsa İngilizce baskılara hiç yeltenmediyseniz, ciltlerin arkası tarafında alternatif kapak galerileri görmüş ve ne olduklarını merak etmiş olabilirsiniz (yakın zamanda yayınlanacak olan varyant kapaklı ciltler basmaya başladı gercik).

Fasikülün varyant kapak yapmak, çizgi roman sektöründe bir nevi gelenektir. O ay çıkan sayı senaryo için ne kadar önemli ya da marka anlamında ne kadar popülerse, genelde o kadar çok varyant kapaka sahip olur. Mesela yakın zamanda çıkan, biraz da insanları Batman v



Superman'a gıcık olmak için bastırılan The Dark Knight III: Master Race'in ilk sayısı, aslında yukarı 70 farklı kapakla çıktı. Tabii bu 70 farklı kapakların hepsi aynı fiyat ve basım adedinde değil; burada da varyant kapaklarla çıkan her önemli sayıda, varyantlarını kendi aralarında farklı nadirlik seviyeleri bulunuyor. Kimi mağazalar, tıpkı Gamestop benzeri mağazaların bir süreliğine kendine özel tuttuğu indirimli bir içerikler gibi kendine özel varyant kapaklar da yapılabiliyor. Dynamic Forces bunlardan bir örneğin iki kendilerinden simirli sayıda sertifikalı çizgi romanlar da edinebiliyorsunuz.

Nadirlik sistemi ise şöyle işliyor; genelde varyantların 1:25, 1:50, 1:100 gibi oranları bulunuyor. Her bir varyant kapak, ne kadar nadir olursa olsun satış noktasına normal fiyatları veriliyor ama örneğin oranı 1:25 olan bir varyantın bir tane sipariş edilebilmek için, dükkanın o sayının alternatif kapaklarından 25 tane satın alınması gerekiyor. 50 tane alırsa 2 tane 1:25, 1 tane de 1:50 sipariş edebilirsiniz. Bu varyantları da yine piyasaya değerine göre fiyatlandırılıyor. Örneğin TDKIII'ün Jim Lee tarafından çizilen 1:500 varyantı, piyasada 500 dolar civarına gidecek kadar nadir bir fasiküldür.



edisyona "yükselebilirsiniz". Zaten pek çoğunu daha büyük ciltlerde toplanmış halleri takip ettiği için, baskıları bittince pek de değerlenmezler. Elden çıkarmak zor bile olabilir hatta. Bahsini ettiğim kulları edisyona şöyle:

• OVERSIZED HARDCOVER (OHC):

Deluxe Edition diye de geçen bu baskıların sayfa kesimi daha büyük boyuttadır. 10 ila 20 fasikül barındırırlar. Fiyat etiketleri de buna bağlı olarak 30 ila 50 dolar arasında dolaşır. Şu günlerde döviz alıp başını attığı için, butceni mahvetmeden cilt koleksiyonculuğuna girmenin en mantıklı yolu burası yani tek seferde çok yüksek para dökmeden yapabileceğiniz en tatminlik harcaması bunlara olabilir. Az miktarda değerlerip daha büyük bir toplama çıkmadığı sürece değerlerini korurlar ayrıca. (Çizgi roman koleksiyonundan emlak komisyonculuğuna doğru gidiyoruz bakalım). Bu formatta değer babında verebileceğim en iyi örneklerden biri, Garth Ennis'in yazdığı Punisher MAX serisinin 35 dolar etiketli 4. cildi. An itibarıyla eBay'de 200 dolar gibi fiyatlara gidiyor.

• OMNIBUS:

DC ve Marvel'den çıkanlar OHC ebatında olan bu ciltler, Marvel'in açtığı fiyatlarında politikaşından kaynaklı birkaç istisna saymazsak, fiyat performansının şahididir. 20'den başlayıp 30'ün üstüne kabiliyet sayıda fasikül barındırırlar. Fiyatları genelde standarttır: 75, 100, 125 ve 150 dolar olmak üzere sıralanırlar. Rafta hanka

gözüktürler, okuması da biraz zor kitaplardır ve bir seviyeye kadar değerlenirler. Başlıkların bitmesi genelde birkaç yıl alır. Güzel hikâyeler barındıranları, yeniden basılmazsa (ki nadiren olur bu, ikinci baskısı görmüş Omnibus sayısı az, üçüncüyü göremen ondan da az), etiket fiyatının 2-2.5 katına çıkarlar. Örnek veriyorum, ülkemizde basılmakta olan *Daredevil* serisinin 2 ciltte toplanan Omnibus setinin ilk cildi, 100 dolar etiket fiyatından çıkmış. Şu an eBay'de 200 üzerine çok rahat alıcı bulabiliyor.

• ABSOLUTE EDITION:

"Olabiliriz büyük olsun" diyorsanız tercih etmeniz gereken edisyon budur. Sadece DC tarafından ve sadece çok popüler ya da kültleşmiş hikâyeler için basılırlar. Karton slipcase (fiş diye yandan çekilen muhafaza kartonlar var ya hanı) içinde gelirler (benzer etabı ve formatta, farklı isimde imajın bastığı) bir iki seri olduğunu da not düşeyim. Fişat/perforasyon oranları yerlerdeydi ama bakmaya kıyamazsınız. Başlıkları çizgi romana dair gerekli-gereksiz ne varsa ekstra olarak barındırırlar: skeçler, sayfa tasarımları, yazarlar ya da çizimler tarafından bu baskıya özel yazılmış önsözler...

Üç boyutlu göldüğü olan bile var. Başlıkların hikâyelere örnek de vereyim: *Kingdom Come*, *Justice*, *All-Star Superman*, *Watchmen*, *V For Vendetta*... Genelde çok satan öyküler olduğu için DC bunları tekrar tekrar basar, o yüzden piyasada bulması zor birkaç tane nis kitap haric değerleri pek artmaz. Sığdırabilerseniz rafların yıldızı olurlar. Tutkuları acayip güzel kokar bir de :)

Cilt piyasasının neferleri bu şekilde. Daha ufak ve nis bir piyasa olduğu için, takip etmek fasikül piyasasına kıyasla kolay. Bir de renklendirilmemiş skeç edisyonları ve artbooklar var ama onlar okumaktan ziyade için çizim kısmına yönelik olduğu için onlardan bahsetme gereği duymadık. Fasikül fiyatlarını takip etmek için kullanabileceğiniz siteler de öneriyim: *My Comic Shop*, *Mile High Comics* ve tabii ki eBay. Cilt koleksiyonu ise biraz daha topluluk işi. Bu konuda sevgili muhabbetler etmek ve dünün her yanındaki hevesli üyelere bilgi almak için *The Omnibus Collector* adlı tumblr hesabını takip edebilir, aynı adlı Facebook grubuna katılabilirsiniz. Benden bu kadar, güzel bir koleksiyon edinimeliniz dileğiyle. ☺

CİZGİ ROMANLARI KORUMAK

Fasiküller kolay yıpranabilir seyler, renkli baskı olmaları normal kitaplara kıyasla çok daha farklı yollardan yıpranmalarına yol açıyor. Orneğin nem ve sigara dumanı! Nemi çizgi romanların mürekkebinin atmasına, etirazı boyamasına yol açabiliyor. Duman ise üzerine sinip hoku yapıyor. O yüzden siz siz olun, ıslup da çizgi romanlarınıza sakladığınız odada buharla uğru yapmaya kalkışmayın lütfen! Adayın, bu kere öyle bir salaklık yaptım ben! Burun gibi daha simi etkenlerin yanında, kavrılmaları, yıpranmaları önlemek de yine size düşüyor: "backboard" adı verilen kartonlardan ediniz, çizgi romanlarınızı bu kartonlarla beraber lütfen fasikül poşetlerine yerleştiriniz, onları korumak adına atabildiğiniz en sağlam önlem. Bu poşetlerin kalitesi de değişiyor ama satın alırken dikkat etmeniz gereken, çizgi romanınızın boyutuna göre "Çağ"ın poşetini almanız. İlk ki düymüşümüz, çizgi roman tarihinde Golden, Silver, Bronze ve Modern Çağ şeklinde adlandırılan çağlar var ve günümüzde basılan çizgi romanların ebatları ile eskiden basılanların farklı. Eğer koleksiyona yeni başlayacaksanız ya da bölünüz çok yüksek değere muhtemelen günümüz serileriyle ilgileniyor olacaksınız, o yüzden Silver Age poşetlerini falan için içine karıştırmayın. Hiç gerek yok. İlk 100 adetlik karton ve poşet paketlerinden birer tane alıp kullanmaya başlayın. En standart marka *Comicart*, günümüz ebatlarına uygun poşetler "current sized" olarak geçiyor. Çizgi romanlarınız arıp kutu doldurmaya başlayınca, organize etmek için ayıracı göreyi gören kartonlar kullanmaya başlayabilirsiniz. Bu parçaları internetten temin edebilirsiniz, poşetleri "comic bag", kartonları "backboard", yıpracıları da "comic divider" olarak aratın.

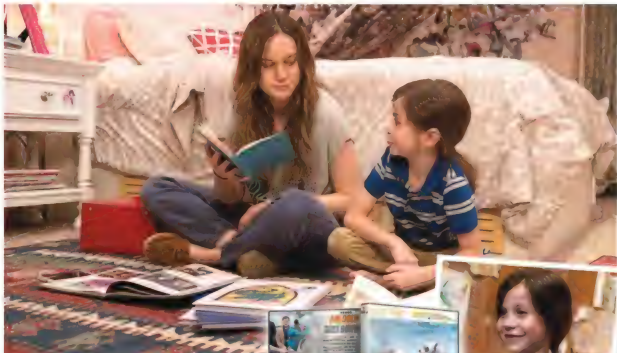


«

X-MEN #1 (1991):

Rüya takım *Chris Claremont* & *Jim Lee* ikilisinin elinde çıkmış, 1991 başlangıçlı ikinci X-Men ana serisinin ilk sayısı. 8.1 milyonluk satış rakamıyla tüm zamanların en çok satan fasikülü sayılabilir.





THE ROOM

BU ODANIN İÇİNDE BİR DÜNYA SAKLI

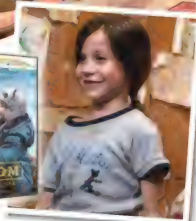
The Room'u izlerken aklıma kaçınılmaz olarak Platon'un (bizdeki adıyla Eflatun) ünlü "Mağara Alegorisi" geldi. Şimdi sizi bir felsefe söyleyiyle sıkımsak için çok kısaca açıklayayım; bu alegoride ömrü hayatındaki tek gerçeklikleri bir mağara duvarına yansıtılan gölgeler olan insanların, gerçek dünyaya çıktığında çevreyi nasıl algılayacağı, örneğin güneşi görmek için ışığın nasıl yansıdığını anlamaktan başlayıp nihayetinde kaynağın kendisini görmeye doğru yol alınacağı, felsefi sorular eşliğinde tartışılır. Room da bize buna benzer bir ortam sunar. Oda'da doğup 5 yıl yaşamış olan Jack'in ve 7 yıldır tutsak hayatı yaşayan annesi Joy'un öyküsünü anlatıyor.

Şimdi burada oyunculuklar harikaydı, görüntüler şöyle iyiydi gibi süğ yorumlar yapmayacağım. Zira medyada bunlardan çokça var. Beni bu filmde en çok etkileyen durum yaşanan ağır trajediye rağmen Jack'in hayal dünyasının filme getirdiği saf dokunuş ve bu kadar imkânsızlık içinde bile ikilinin yaşama tutunuşunu resmediliş şekli oldu. Bu 5-6 metrekareslik yerde dış dünya ile olan iletişimleri sadece televizyonla sınırlanmıştır (duvarda oynatılan gölgeler yerine hareket eden resimler). Anne Joy'u yıllar önce kaçırmış olan ve onlara erzaklarını temin eden Old Nick'ten başkasını da görmez. Tüm bunlara rağmen ana-ogulun dayanışması çok etkileyici ve filmi sırtlayan unsur olmuş.

Öte yandan dış dünyanın da daha büyük başka bir hapseden olduğu ve özgürlüğün sorulan bitirmeye yetmediği fikrine güçlü bir vurgu yapıyor film. Gerek Jack'in iletişim problemleri, gerek Joy'un içine düştüğü derin boşlukla, mağarasından azade edilen insanın şeylerin gerçek tabiatı karşısında ister istemez bir bocalama evresine girdiğini gösteriyor. Çıksa ise ebedette bizi çevreleyen duvarların ötesindeki, zihnimizdeki "Oda'nın" duvarlarını yıkmak ve yansımalar dünyasından başımızı kaldırmak hakikati görme sorumluluğunu elimize almamızda yatıyor.

Bu noktada Jack için her şey yeni ve heyecan vericiyken annesi Joy içine düştüğü bunalımla ve eski hayatının gölgeleriyle daha zor baş ediyor. Fakat ikilinin duygudaşlığı aradıkları gücü bulmalarını sağlayarak ve kimsenin yalnız başına mücadele etmek zorunda olmadığının altı kalın bir şekilde çiziliyor.

Gerek seçtiği konusunun zorlukları, gerek oyuncuların performansı olsun The Room beni gayet tatmin etti ve pek çok farklı fikrin aynı anda zihnimde çarpışmasına ön ayak oldu. Kimi fikirler kendi karanlık ortamlarında yalnız kalırken, kimisi de el ele tutuşup gün içinde daha net seçilebilir hale geldi. Tıpkı güneşi ilk kez gören Jack gibi onlar da önce korktular, ta ki gözleri boyan gerçekliğin güzelliğine alışana kadar. -Eren E.



ÖZELLİKLERDE İŞİKSİZİM

THE MAN FROM EARTH

İşsizlik gırtlak etkisiyle insanı engeleli hale getiren birisi anlaşıyor. Yıllardır tımanlıktan uzakta yaşayan 14 bin yıllıkta yaşadığına inanılabilecek bir karakteriyle, hayatın her anında yaşamı, zihniyetini keşfetmek için yola çıkıyor.

12 ANGRY MEN

Bir cinayet davasında jüri olarak atanmış 12 kişilik bir jüriye ve davacıların ifadelerine göre bir karar verilmeli. Herkesin farklı bir görüşü var. Herkesin farklı bir hikayesi var. Herkesin farklı bir hikayesi var.

THE MIST

Teknoloji bir anda bir anda karanlıkta kaybolmuş. İnsanlar, hayvanlar, bitkiler, her şey aynı anda karanlıkta. İnsanlar, hayvanlar, bitkiler, her şey aynı anda karanlıkta. İnsanlar, hayvanlar, bitkiler, her şey aynı anda karanlıkta.

EDİTÖRÜN NOTU: İçerdiği ağır ve trajik öğelere rağmen izinizi umutla doldurmayı başarıyor. ★★★★★

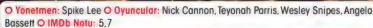
○ **Yönetmen:** Lenny Abrahamson ○ **Oyuncular:** Brie Larson, Jacob Tremblay, Joon Allen, William H. Macy ○ **IMDb Notu:** 8,3

97



Nolan'ın 2. Dünya Savaşı'nda geçecek yeni filmi Dunkirk için oyuncuları belli oldu. Başrolde Tom Hardy göze çarpanlar yanındaki isim Harry Styles olması oldukça şaşırttı. Hem de öyle böyle değil... Kendisi One Direction üyesi ve ilk kez bir filmde rol alacak... Nolan, sinirli bu kez farklı şekillerde zorlayacak gibi.

2017 yılında vizyona girecek yeni Tomb Raider filminin yıldızı belli oldu. Daisy Ridley... Evet, şu Star Wars'taki. Hani tatlı ama sert de bir yanı olan. İşte o, artık yeni Croft.



CHI-RAQ

Fragementi İdilliklerin sonu "Ama bu ki-
tiyaten esmer değil mi?" diye sorarsanız ilmi-
beklemeye koyulursunuz. Terimlerin de bu
bu içinde. Ama Yunus da (sözleri) İdillilikle aklı-
da ki karamazgün moderniteyi de ayarlamış-
tı. Karamazın, Işıkla karamaz ayar karamaz diğer
karamaz da karamazgün. Peloponnes Savaşı
giriş emsine, İtaliya yavaşlarken, karamaz ol-
muş. Bu aralar Süleyman Çelebi karamazdık ki
tek kelime ayar emsine. Niyetli gentsün çollu ayar
demişler. Karamazın sonu İyeyi kaybettiler. Şekle
Lac-zi "anlamı" olarak karamazgün. Karamaz

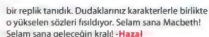
yuzunden Lysistrata ve diğer Hellenistik dönem isimleriyle gördüğümüz kadınlar organize oluyor. Bir şairin parmaklarından dökülen uyaklı mısralar hem günümüze, hem de siyah kültürüne ait.

Önemli oyuncuların kurulu bir ekiple çekilen Chi-Raq, gerçekten de halkın Şikago ve Irak isimlerini bileştirdikleri ve günlük hayatta kullanılan bir isim. Kutuplaşmanın sonuçlarını bizzat yaşayan bir ülkenin evlatları olarak ders çıkarılabileceğimiz çok çok şey var Chi-Raq'ta. İzleyin, eğlenin, keyif alın efendim. **-Sarp**

EDITORIAL NOTE: The authors of this paper are grateful to the referees for their helpful comments and suggestions.

MACBETH

Sislerde yaşıyor başlanımız. Krallar cadi kehanetleri devriliyor, kısır kalan eşlerin ofkesi tahta içinde yolda hirs dursuñuñuñ. O sislerin içinde gerçe, yaşı, ama en çok da donuk, masmavi gözü haysaleter izliyor bizi. Elimize hançer tutuşturup vuruyor. İhaneti körükleyiyor. Onun adı Macbeth. Selam sana Macbeth! 1915'e damgasını vuran Macbeth, hirsın insan neler yapılabileceğinin müthiş bir kanıtı. Sanatsal bir dokunuş, puslu ovaları, güz gibi atmosferi ve hiç dağılmayan sisleriyle insanın ruhuna işleyen bulanık bir sıız... Michael Fassbender ve Marion Cotillard'ın rahatlık ve ustalıkla taşıdığı bu sanatsal filmde, yönetmen Justin Kurzel harika bir işe imza atıyor. Kılıçlar savruluyor, güz gibi havada güz gibi gözler keşiliyor, soluklar bulur şekilde havaya dağılıp izleyicili üşütüyor. Tüm bunlar olurken de replikler Shakespeare'in dizelerine şaka kalkıyor. Eğer ki Macbeth'i okudunuzsa her

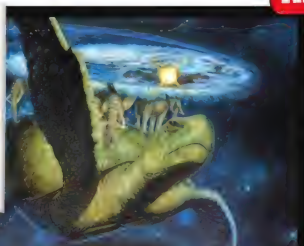


EDİTÖRÜN NOTU: Geldim, gördüm, yurdumdum. Sakin uyar bir arvas
filmyle hoşmadın koruyus ömek bir avarlama. ★★★★★

○ **Yonellmen:** Justin Kurzel ○ **Drehbuch:** Michael Fassbender, Marion Cotillard, Jack Madsen
 ○ **IMDb Note:** 6.9

Terry Pratchett
ÇOBANIN TACI

TERRY PRATCHETT



DİSKDÜNYA: ÇOBANIN TACI

BİR EFSANE KAHKAHALARLA SONA ERİYOR!

Ve nihayet oldu! Terry Pratchett'in ölmeden önce tamamladığı ve tam tamına 41 kütüphaneye ulaştıran *Diskdünya Serisi* dilimizde de tamamlanmış. Delidolu Kitap etiketi ve gözden geçirilmiş çevirisiyle, uzun yıllar sonra yeniden basılmaya başlanan bu fantastik dünyanın son halkası da geçtiğimiz günlerde raflardaki yerini aldı. *Çobanın Tacı* adlı kitap, aynı zamanda bir Tiffany Sızı romanı. *Diskdünya'daki* bu 41 kitaplık maceranın, alt seriler halinde ilerlediğini hatırlatalım. Tiffany Sızı serisi de *Diskdünya'da* Küçük Özgür Adamlar, Göküzü Dolu Şapka, Kış Üstası ve Geceye Burunceğimi kitaplarıyla var olan bir alt

seri. İşte müzliğin iflah olmaz ustası Pratchett, serinin bu son kitabını Tiffany'ye ayırdı. *Epik Halklar'da* bize *Diskdünya'nın* ilk kadın büyücüsünü gösteren Pratchett, bu kez de bize dünyanın ilk erkek cadısını gösterecek. Ayrıca Disk'in ele avuca sığmaz cadısı Tiffany, bu defa tüm cadıları birleştirmek zorunda. Hem Tiffany nerede, küçük özgür adamlar da orada! Bir kaplumbağa sırtındaki dört filin tepesinde disk biçimli bir dünya... Sayısız mızır kırdama, zeki mi zeki bir yazar ve bir efsanenin sonu... *Diskdünya* sonlanıyor! Ama Delidolu Kitap çevirmeyen diğer eserleri basmaya sürdürecektir. **-Hazel**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu defa Pratchett'ın Disk'iyle daha bir popüler oluyormuşçasına, önce o film bu popüler hareketle son verildikten bile güldürülenler yarı perdesine kadar güldürmeyi başarmış: ★★★★★

KRALLARIN MERHMETİ

HANEDANLAR BU DEFA UZAKDOĞU'DA ENTRİKA PEŞİNDE

KEN LIU

Avrupalı, alt sırtda mağrur şövalyeyi sunar bize. O şövalyelerin hiçbirini o kadar onurlu olmadı ya, tarihi gerçekler kurguda işlemez. Hepsi parlak zirveli, hepsi doğrunun peşindedir... mi acaba? Bir de Buz ve Ateşin Şarkısı diye bir gerçek var, değil mi? *Kralların Merhmeti* iki klişeyi birden yıkan büyük bir eser. Birincisi, o Uzakdoğu kültüründen beslenen, ipeğin yumuşaklığı ve kılıcın keskinliğini taşıyan bir serinin ilk adımı. İkincisi, ona Uzakdoğu'nun Game of Thrones'u diyorum çünkü kralların olduğu yerde entrikanın bin bir paradır. Yazar Ken Liu Amerika'da yaşayan Çinli bir

yazar. Hugo ve Nebula ödülleri-ne sahip bir kısa öykücü ve bu seneki Hugo Ödülü kazananı *Üç Cism Problem'i*ni de İngilizceye çevirmiş olan kişi. *Kralların Merhmeti* ise *Karahindiba Hanedanlığı* üyelerinin ilk adımı. Liu bu serisiyle birlikte *silkpunk* (ipek çigimliği) adında yepyeni bir alt tür oluşturdu. Ipek dokumalı hava gemileri, üzerine binip uçabileceğiniz ipekten uçurtmalar ve daha nice si var onun bu *silkpunk*'ında. Son derece özgün ve Doğu sosuna bulanmış bir lezzet var karşımızda. Şimdi var mısınız Doğu'nun mistik, fantastik ve uzak ucuna doğru sayfalara çevirmeye? **-Hazel**



EDİTÖRÜN NOTU: Pek çok Çinli romanı okutmuşsa da, benzeri bir coğrafya ve költürle olanmış benzerlik öykü gibiyi pek! ★★★★★



UMBERTO ECO

SIFIR SAYI

ASLA ÇIKMAYACAK BİR GAZETENİN ÖYKÜSÜ

Şubat ayında kaybettığımız usta edebiyatçı ve yazar Umberto Eco'nun yayımlanmış son romanı var elimde. Kitabın ilginç bir konusu var: Edebiyatla ilgili çeşitli işlerde boğaz tokluğuna calıp madli manevi hiçbir şey elde edemedeni eli yastığı bulmuş İtalyan yazar Colonna, bir gün son derece cazip, biraz da tuhaf bir teklifle karşılaşır. Bir gazetenin yazı işleri müdürlüğü görevini üstlenecek, bu gazetenin sayfa tasarımına yardım edeceği gibi, hazırlanış süreci ve içeriğini anlatan bir de roman kaleme alacaktır. Karşılığında bir servete sahip olacaktır. İşin garip yanı ise, bu gazetenin hiçbir zaman yayımlanmayacak olmasıdır. 1992 yılı, Milano sokaklarında başlayan sürükleyici öykü, 20. yüzyıldaki tarihi bir yolculuğa dönüşerek İkinci Dünya Savaşı'na, Mussolini dönemine kadar uzanır. Keskin bir mizah duygusuyla yazılmış, düşündürücü satırları okuduğunda dürüst ve şeffaf gazeteciliğin değerini bir kez daha anlamış oldum. Hafif bir dil kullanarak ağır konuları dolu dolu işlemiş, öğretici yanı da bulunan ama hiç sıkıcılaşmıyan bu özgün romanı, büyük yazar Umberto Eco'nun anısına okuyalım derim. **-Noyan**

DEVİRİMİN KARDEŞLERİ

KADINLARIN SONSUZLUKTAKİ İZİ

Uzun birer sen ve sonsuzluk denen kavramın stereotipleri hiç iyi olmaz. Ancak yine de soralım, Ursula K. Le Guin ve Octavia Butler dışında kadın bilimkurgu yazarı sayabiliriz? Devrimin Kardeşleri antolojisi büyük bir olay. Bu, geçtiğimiz sene Hugo ile Nebula ödülleri adına herkeste ezberletmiş olan Jeff Vandermeer ve kendisi gibi yazar olan eşi Annin bilimkurguya bir armağanı. Çünkü bu kitapta tam tamına 28 öykü var ve hepsi de dünyanın bambaşka yerlerindeki kadın bilimkurgu yazarlarına ait. Hepsini de bize stereotiplerin anlamsızlığı, kadınlığın karanlık yanı, insan ilişkileri ve toplumsal kabullerin ısrarcılığını anlatmak için toplandı. 28 öykü, 28 kadın, 28 farklı zihin. Bu koleksiyonluk eseri okunmaya cesaretiniz var mı? Yoksa sizin için fazla mı kadınsı? **-Hazel**

1. SEZON

VINYL

MÜZİĞİ PLAKTAN DİNLEMEK GİBİSİ YOK

○ Yönetmenler: Martin Scorsese, Allen Coulter ○ Oyuncular: Bobby Cannavale, Ray Romano, Juno Temple, Olivia Wilde ○ Yayınlandığı Kanal: HBO ○ IMDb Notu: 8,1

A çıkışı 70'lerde yaşamak isterdim. Led Zeppelin'lerin, Rolling Stones'ların, David Bowie'lerin ve buraya hepsini yazsam yerimin biteceği Rock ilahlarının efsaneye dönüştükleri geceleri yaşamak, dökülen binaları işgal etmiş müzik hollerindeki asi ruha ve müzikle gelen devrime şahit olmak isterdim. İşte *Vinyl* bahsini ettiğim bu dönemde geçen ve işlediği konuya son derece hâkim bir dizi.

Ama nasıl olmasın ki? Bir kere yaratıcılığın arasına da yaşayan efsane **Mick Jagger** var. Dönemin canlı tanığı ve sıkı bir rock müzik hayranı olan **Martin Scorsese** gibi dev bir yönetmenin de (ki pilot bölümü onun ellerinden çıkma) varlığını düşünürsek hayli çizgi dışı bir iş beklemek de doğal oluyor. Neyse ki dizi bizi yanıltmayarak ve HBO'nun sağladığı serbestliği de arkasına alarak dönemin "sex, drugs and rock n roll" atmosferini dibine kadar yansıtıyor.

Konu mu? Kaybetmek üzere olduğu plak şirketini kurtarmaya çalışan kokain bağımlısı yapımcı **Richie Finestra** ismindeki kurmaca karakter etrafında dönüyor olaylar. **Scorsese**'nin kendine has sinemasının diziye kattığı tat, canlı ve dinamik bir görsel stile kucağı açarken müzik seçimleri ve grupların performanslarının yeniden canlandırılışları kesinlikle muhteşem.



Hani insan neler kaçırdığını gördükçe hayranlanmadan edemiyor ve Metallica'lara, Iron Maiden'lara yetiştikimiz için şanslı sayıyoruz kendimizi.

Özellikle müzisyenleri oynayan genç oyuncuların parladığı kadro, doğal olarak çok geniş ve bunca renkli karakteri içinde barındırmasından dolayı da dikkatli bir seyir istiyor yapım. Yine de

lafını sakınmayan, yer yer kaba olan ama bunu kesinlikle takmayan hayli eğlenceli bir dizi *Vinyl*. Tanıdığınız, sevdiğiniz pek çok müzisyenin gençlik hallerine ve nerelerden nereye geldiklerine tanıklık etmek açısından belgesel bir değeri olan ve pek çok yaşanmış olayı kendi kurmaca karakterleri üzerinden anlatan serinin 2. sezonu da şimdiden duyuruldu. Sesli kökleyerek izlemeniz tavsiye olunur. -**Eren E.**

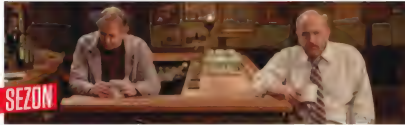
EDİTÖRÜN NOTU: 70'lerin kaval tavuğu rock 'n' roll atmosferine doyacağınız seri, plak şirketlerinin iç yüzünü de hayli dürüstçe ortaya döküyor. ★★★★★

HORACE AND PETE

Yaptığınız ne varsa bırakın arkadaşlar, âlemin en iyi televizyon insanı **Louis C.K.** geri döndü! Hem de yanında **Steve Buscemi** ile beraber. *Louie*'den sonra biraz aykırı ve sıkıcı gelebilir ama *Horace and Pete*, **Louis C.K.**'nin tarzına hâkimseniz eğer, gerçekten çok seveceğiniz bir mizah tarzına sahip.

Dizinin en ilgi çeken tarafı kesinlikle el emeği göz nuru olması. Hiçbir televizyon kanalı için hazırlanmamış olan *Horace and Pete*, Louis'in kendi web sitesi üzerinden satın alınarak izleni. 5. doldardan açılan ilk bölüm satışları pahalı bulunuyor (koca yürekli Louis'in kıyağı olarak

adlandıracağım ama...) önce 2 dolara indirildi, sonra 3 dolarda orta yol bulundu. Başlarda "sitcom bu yahu" diyeceğimiz ama sonradan "daha çok tiyatro sanırım" diye zihnimizin bizi düzleteceği bir durum yaşıyoruz bize dizi. İzlediğiniz süreçte biraz ağır bulacaksınız (doğru kelime "yavaş" değil kesinlikle, ağır) evet, ama TV kurallarından bağımsız, mizahını iyice sertleştiren bir Louis C.K. izlemek de şahane. Sert derken, argo falan değil, bayağı sert. Hükmüt göndermeleri olsun, sistem göndermeleri olsun, yeni - eski kavgaları olsun, *Louis'in Horace and Pete'i* bizlere dopdolu bir saat armağan ediyor. -**Emre K.**



1. SEZON

EDİTÖRÜN NOTU: *Ovledığınız mizahın öze, hiçbir bir deneyim diyeceğiniz izleniyle* ★★★★★

Yönetmen: Louis C.K. O Yönetmen: Louis C.K., Steve Buscemi, Edie Falco, Alan Aldo
IMDb Puanı: 8.8 Yayıncılık: Kuvva louisck.net



1. SEZON

LOVE

"O kadar para veriyoruz, bari her şeyini izleyelim" düşüncesine Netflix'te avlanırken denk geldim *Love'a*. Ve bir anda kendimi Sundance'ta falan ödül alan o bağımsız sinema filmlerinden birini izlerken buldum. Oyle bir hissi var bu dizinin. Sıradan insanların sıradan sayılabilecek yaşamları, küçük mutluluklar ve derter, doğal oyunculuklar ve giderek derinleşen bir hikâye...

Bambaşka hayatlar yaşayan, 30'larının başındaki bir kadın ve erkeğin adım adım birbirine yaklaşmasını izliyoruz *Love'da*. Adım adım derken ciddiğim, isminin aksine bu dizinin "aşk" meselesine girmek

konusunda hiç acelesi yok. Bir radyo programında asistanlık yapan Mickey ve dizi setlerinde çocuk yıldızların eğitimlerinden sorumlu Gus'in kendi derterleriyle boğuşmasını izliyoruz uzun süre. Denk geldiklerinde bile arklarını döşüp gitmelerine şahit oluyoruz. *Love'i* sıradan bir romantik - komedi olmaktan kurtaran yanı da bu aslında. Ana karakterler arasında şimşekler çakıyor, büyük sahneler görmüyoruz uzun süre.

Elbette bu tadın yakananmasında Judd Apatow'un (*Freaks and Geeks*'in yaratıcısı) parmağı olduğunu öğrenince taşlar yerine daha bir oturuyor ama hikâyenin asıl kaynağı, başrolü de üstlenen Paul Rust gibi görünüyor... Erkeklerin elinden çıkan ama kadınları anlamak tarafında da fena olmayan bir dizi *Love*, şans verebilirsiniz. Ha bir de, güzel şarkı seçiyorlar diziye. -**Serpil**

EDİTÖRÜN NOTU: *Netflix'ten varsa Love'a vakit ayırdığınızda değer, yoksa uğrasanız.* ★★★★★

Yönetmen: Judd Apatow, Lesley Arko, Paul Rust O Yönetmen: Gillian Jacobs, Paul Rust
IMDb Puanı: 7.9 Yayıncılık: Kuvva Netflix



HABERLER



MARVEL'İN "EN ÇOK ARANANLARI"NA İKİ KİŞİ DAHA KATILDI

Agents of S.H.I.E.L.D.'in spin-off dizisi *Marvel's Most Wanted* için iki oyuncu daha belli oldu. Oded Fehr ve Fernanda Andrade. Özellikle Fehr, çizgi-romanlardan aşına olduğumuz bir karaktere hayat verecek. Hangisi olacağıya henüz paylaşılmadı.



JONAH HILL VE EMMA STONE, MANIAC'TA BULUŞUYOR

True Detective'in arkasındaki isim Cary Fukunaga, yanına Jonah Hill ve Emma Stone'u da alarak Netflix için fantastik bir hikâyeye yelken açacak. Maniac isimli gelecek diziyi yakın takibe alın derim.





HABERLER



PRISON BREAK TÖM EKİBİ GERİ TOPLUYOR

Prison Break'in tekrar yayına başlayacağını geçtiğimiz ay not etmiştik. Fakat dizi sadece Scofield ve Burrows kardeşleri değil, T-Bag, Dr. Sara, Sucre, C-Note gibi önemli isimleri oynayan aktörleri de kadroya geri getiriyor. Bi' heyecan oldu bende.



GAME OF THRONES'UN YENİ SEZONU "SPOILER" SAÇILIR MI?

GoT, 6. sezonuyla birlikte ilk kez kitabın önüne geçecek. Yapımcıların, olası spoiler tehlikelerine karşı okuyucuları hazırlıyor. "Dizi ile kitap farklı yollara sapacak, okuyucular spoiler yemeyecek..." Rahatladık, değil mi? "...ama bazı önemli olaylar aynı kalacak." Nasıl yani? Spoiler var mı yok mu?!



10. SEZON SONU

THE X-FILES

X AŞKIM BANA NELER ETTİN?

Eskiden televizyonda denk geldikçe izlerdim de The X-Files'in aslında ne kadar içime işlediğini hiç fark etmemişim. Yeni sezonun ilk bölümünü açtığımda, o süper enteresan giriş jeneriğini izlediğimde, Mulder ve Scully'yi gördüğümde bir hoş olmadım desem yalan olur.

Bu yeni, 6 bölümden oluşan, 13 yıl sonra gelen mini seri, The X-Files'in 10. sezonu olarak geçiyor. Bunu özellikle vurgulamak istiyorum çünkü bu yeni seriyi farklı misyonlar yüklemeyen izlemeniz gerek. Yani bu bir reboot değil. The X-Files'i yeni nesil seyircilere sevdirmek için yapılmış bir şey de değil. Bildiğimiz The X-Files'in sonlandırılacak, yeni sayfalar açacak bir şey hiç değil. Farklı şeyler bekleyip sonra da bizim **Emre Sümer** gibi küplere binmeyin. Bu yalnızca biraz geç gelmiş bir yeni sezon.

FBI'a bağlı olan The X-Files birimi kapatılmış, Mulder da Scully de farklı yollara gitmiştir. Ancak nihayetinde bu ikili doğuştan olaylara dair bilgi ve tecrübeye sahiptir ve FBI'ın bu ikiliye yine işi düşer. Tabii ki FBI'ın, derin devletin, medya organlarının vs. birbirinin içine girdiği belirsiz yapı yeni sezonda da sürüyor.

Altı bölümün yalnızca ilki ve sonuncusu birbirine bağlı. Onun dışında her bölümde farklı bir şey anlatılıyor. Bir taraftan dizinin aslında ne kadar sinir bozucu olduğunu da unutmamışım bu arada. Bir

şeyler oluyor, merak ediyorsunuz, "inanmak istiyorsunuz" ama hiçbir bölümün sonunda şöyle bir oh çekip rahatlamıyorsunuz. Hikâyeler hep tam olarak sırlar açığa çıkmadan sonlanıyor. Dizinizi tartzı bu, seven böyle sevdi ama işte, insan kıl olmuyor değil zaman zaman.

Birinci ve altıncı bölümler serinin genel hikâyesini ilerletiyor bir şekilde. Hani genel hikâyesinin biraz olsun açıldığını görmek güzel ama bu işi çok da mükemmel yapamıyor bu bölümler. Serinin genel minimal havasından çıkıp ihtisamlı bir şeyler yapmaya çalışılmış ama... Bilemedim. Daha fazlasını bekliyor insan bir yerde...

Diğer dört bölüme birbirinden kopuk, tamamen farklı hikâyeler anlatıyor. Sezonun asıl keyifli tarafı buralardır kanımca. Hele bir üçüncü bölüm var ki... Yani The X-Files'in genelde ciddi ve gizemli tarafı hatırlanır ya, aslında seri %100 ciddi sayılmazdı. Üçüncü bölüm de bunu en iyi şekilde gösteriyor. Uzun zamandır bu kadar abidik gibidiki bir bölüm izlememiştik (iyi anlamda).

The X-Files'in bu 10. sezonu seriyi zaten sevenler için yapılmış. Yani eski sezonlara bir aşinalığınız yoksa sizin için bir anlam ifade etmeyecektir, hiç bulamazsınız derim. Ama eskileri seviyorsanız (veya seviyordusanız ve şu an özleyip özlediğinizize emin değilseniz) bir göz atın. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: The X-Files deyince aklımda giriş müziği kafamda çalıyorca güzel bir yeni sezon sizler bekler. Ama eski sezonlarla alakasız yoksa hoş olur. ★★★★★

Yönetmenler: Chris Carter, James Wong, Darin Morgan, Glen Morgan, Öyküleme: David Duchovny, Gillian Anderson (W.D. Puanı: 8,7 Yayıncılıkçı: Kana, Fox)



IGGY POP POST POP DEPRESSION

"HASTAYIM. VE BU SENİN HATAN..."

Bu albümü dinlerken **Quentin Tarantino**'nun gözleri parlayacak ve diyecek ki: "İşte bir sonraki filmim için kullanacağım soundtrack!"

Gerçekten de **Pop**'un aradaki iki caz soslu Fransızca kayıtlarını saymazsanız 2003'teki *Skull Ring*'den bu yana gelen ilk rock albümü olma özelliğini taşıyor *Post Pop Depression*. Ve her dakikası da beklendiğimize değiyor. Öylesine bütünlüklü ve hiçbir parçası eğreti durmayan bir albüm olmuş bu.

Iggy Queens of the Stone Age gitaristi **Joshe Homme**'u da yanına almış ve ikili Amerika'nın yabanıl ve vahşi rock n' roll âlemlerinden Paraguay'ın insancıl sükrüne kadar ilginç bir yelpazede şarkılar ortaya çıkarmış. Onlara destek ise Arctic Monkeys davulcusu **Matt Helders**'dan gelmiş. Albümdeki bariz **David Bowie** etkisi ise Pop'un 70'lerde onunla yaptığı çalışmalarına bir saygı duruşu. O dönemin anılarına Homme ile paylaşılan ayrıntılar, birikimini ve yeni buluşmuş bir enerjide de albüme yansımakta zorluk çekmemiş.

Giriş parçası olan *Break Into Your Heart*'dan başlayarak, kişisel sorunlardan Almanya'daki pahalı otel şampanyalarına kadar uzanan sözler, her dizede içimize işleyerek klasik **Iggy Pop** hassasiyetlerini ve ısrarını sonuna kadar taşıyor. Siz bu yazını okuduğunuz sıralarda 69 yaşına girecek olan Pop'un hayatta bitmeyen mücadelesi ve sanatını yıllarca rafine ederek ulaştığı nokta dingin, görmüş geçirmiş ve kaliteli bir müziğe işaret ederken sizi çıkardığı bu yolculuğa kayıtsız kalmak istemeyeceksiniz, zira bu fazlasıyla cool adamın muhabbetine doyum olmuyor.

Bowie, **Pop** gibi sanatçıların nasıl olup da 50 yıl piyasada kalabildiklerinin cevabı bu albümde daha bir anlaşılıyor aslında. Tıpkı *Blackstar*'daki gibi burada da olgunlaşmanın, gençlikten bir şey götürmek zorunda olmadığını "diniyoruz". Ölüme karşı duran insanın hayatını sorgulayışındaki samimiyet ve yaratıcılığın parıltısını kaybetmemenin verdiği tarifsiz mutluluk... Sen başmızdan hiç eksik olma e mi **Iggy Pop**: **E**

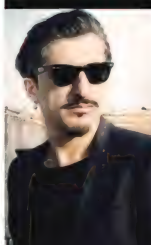


REDD MÜKEMMEL BOŞLUK

İtiraz kabul etmediğim konulardan birisi (Ömeriñkiler dahil: P) **Redd**'in 27 albümünün Türk rock tarihinin köşe taşı eserlerinden olduğudur. İşte o efsane albümden 2. albüm sonra gelinen nokta olan **Mükemmel Boşluk** **Hatipoğlu** kardeşlerin kopuşundan fazlasıyla etkilennmiş, biraz da onları aratan bir yapıt olmuş. Geriye kalan **Duru** kardeşler ise yanlarına **Berke Özgümüş**'ü katmış ve başlangıçlar aşkun ve ayrılığın türlü hallerini anlatmaya. Yanlış anlaşılmasın, albüm bence gayet iyi, fakat eski sound'dan uzak daha bir elektronik, daha bir vokal ağırlıklı **Redd** var karşımızda. Sözler daha sade bu sefer ve gitar sololarında bariz bir dönüş görülüyor. Ama işte bir şekilde bu yenilikler dengelenmiş ve *Kangırdık, Sentronot, Boşlukta Dans, Bugün Herkes Ölsün İstedim* gibi gayet sağlam parçalar ortaya çıkmış. **Doğan Duru** ise yine harika.

Mükemmel Boşluk biraz da ironik bir biçimde grubun müziğinde açılan boşluğa işaret ederken, bu alanı dolduracak yeterince yeni malzemenin yolda olduğunu müjdeliyor. Geçti albümdür der, dinleriz yine de keyifle. **Eren E.**

EDITORÜN NOTU: *Redd* dinleyicilerden de büyük beğeniyle karşılandı. **★★★★★**



EDITORÜN NOTU: *Iggy* ile birlikte çıktığımız bu depresif yolculuğun tadı damaklarda kalacak. **★★★★★**

SNOW WHITE WITH THE RED HAIR

KIPKIRMIZI BİR MASAL

Romantik anime deyince insanların aklına daha çok romantik komediler veya dramı bol yapımlar geliyor ama bir de ikisinden de olmayanlar, sadece öyle kereli halinde bir aşk öyküsü anlatırlar var. Snow White with the Red Hair (Akagami no Shirayuki-hime) tam olarak öyle bir şey. Tabiri caza bir masal.

Başkarakterimiz Shirayuki genç, yetenekli bir botanist. Fazlasıyla ilidat çekici kurnal saçlarından ötürü başı arada bir belaya giriyor (beyaz veya yeşil saçlı olanlar normal sayılıyor seride ama orasını çok karıştırmayın). Hepsiyle zekasıyla ve iyi hiyeretle bir şekilde başa çıkabiliyor da sonunda boyundan büyük beklentilere bulaşınca ülkesini bırakıp gizli bir zorunda kalıyor. Ve geldiği ülkenin prensi Zeri'ye bu yolculuk sırasında karşılaşıyor, o noktadan itibaren

her hayatı tamamen farklı bir yöne doğru sürüklenmeye başlıyor.

Shirayuki'yle Zeri arasındaki ilişkiler güven, empati ve sevgiler dayalı ilişkilerin yavaş yavaş, biraz utangaç, biraz çekingen bir fışta şekillenmeye başlamasına ve ilerlemesine şahit olmak kaçınılmaz bir şekilde ilerleyen insanile tatlı duygular uyandırıyor. Snow White with the Red Hair belki karpın klise bir "damsel in distress ve beyaz atlı prens" hikayesi gibi gelebilir ve belki biraz da gerçekten öyle ama karakterlerinin çok iyi yazılmasından ötürü belki bir yere sahip olmayı da başarıyor. Örneğin Shirayuki'nin sözleriyle ve yaptıklarıyla etrafındakilerde iz bırakması, onları değiştirebilmesi karaktere büyük saygı dayamıza yol açıyor. "Yüçüçü kibar karakter" dediğimiz şeyin yalnızca eline silah

alan ve sert konuşan karakterler olmadığını bir kez daha görüyorsunuz.

Yan karakterlerin öyküsü çok iyi desteklediğini de söylemeden geçmemem gerek bu arada. Özellikle Obi'nin değişimini ve kelimelere dökmeli iç çekimlerini izlemesi ayrı bir tat. Zeri'nin abla varis prens izninin de hikayeye ve Shirayuki'yle Zeri'nin ilişkisinin derinleşmesine katkıları yazılmamalı.

Snow White with the Red Hair herkeste güle bir keri değil. Wuruu anlaşıp ihtiyamli bir hikaye anlatmıyor. Ama eğer ki biraz duruşan ve nall bir masal dilerken isterseniz maalesef çok fazla seğeneğiniz yok ve Snow White with the Red Hair bu seğenemelerin içinde en tatlılarından biri. **-Ömer**



SAMSUNG GEAR VR

BU GERÇEKLİK BANA FAZLA

Beni bilenlerinizi haberi vardır, sanal gerçeklik üzerine projeler yapmak üzere bir firma kurma yolunda ilerliyorum ve bu amaçla piyasadaki bütün sanal gerçeklik cihazlarını deneme şansını buldum. Gücünü cep telefonlarından alan Gear VR'ın ilgimi çekse de kafamdaki projeleri gerçekleştirecek güne sahip olmadığı için şu ana dek radardan uzaktaydı. Ancak yeni bir telefona beraber bu rüyaya odaklanırken Hyundai'nin bildiğini görünce, ben de fırsat kaçırmadım. Sanal gerçekliği bilgisayarın başından değil

sokaklara, kafelere ve arkadaş ortamlarına taşıyabilen Gear VR, mevcut anlayışa oldukça farklı bir noktadan bakıyor.

Gear VR, Facebook'un sahip olduğu Oculus ile tasarlanmış bir ürün. Yani arkasında ciddi bir Ar-Ge ve yaratıcı kadro söz konusu. Gear VR'i Google Cardboard'dan ayıran en büyük farkın, içinde üç adet telefon için çok, farklı telefonlara çıkış veren sağduyulu avantajda yatıyor. Yani Cardboard gibi her telefonda çalışması için başkalarının VR deneyimleri

değil, birlikte çalıştığı az sayıda üst seviye telefonun gücünü olabildiğince zorlamaya çalışan ürünler ortaya çıkıyor bu sayede. Gear VR'in kendisine donanım olarak baktığımızda Google Cardboard'dan hallice bir cihaz olduğunu söylemek mümkün. Yan tarafında bulunan dokunmatik panel sayesinde sağ-sol yukarı-aşağı hareketlerini gerçekleştirebilirsiniz. Cihazın dışında bulunan tuşlar sayesinde, sesini açıp kapatmak ve netlik ayarını telefona ilettiği geri hareket ettirmek mümkün.

AMAN DİKKAT!

Gear VR yalnızca belirli Samsung telefonlarda çalışıyor. Mevcut telefonunuzun cihazla uyumlu olduğundan emin olmadan sakın Gear VR'i almayın. 400 lira verdiğinizde kalırsınız.



Gear VR'in dokunmatik yüzeyi kullanılması kolay olsa da, sürekli el kademla gerekliliğinden dolayı etkili bir yöntem sayılmaz.

Gear VR'i çalıştırmak için bir yıla önce uyumlu cep telefonunuza taktirmini görüyorsunuz. Bu noktada cihaz, telefonun ekranına senal gönderip deneyimi sunmak için kullanıyor. Gear VR, yeni nesil telefonların Quad HD ekranlarını en iyi şekilde kullanıyor. Örneğin, Rift DK2 mesela, 1080p çözünürlüğü Note 3 ekranını kullanıyordu. Ekranı mercekli bakıldığında olsa gerek, bu piksellerin teker teker görünmesi gibi sorunlar ortaya çıkıyordu. Oculus Rift ve HTC Vive'in son sürümlerinde bu sorun daha yüksek çözünürlüklü ekranlarla aşılmıştı. Gear VR'da ise en başından itibaren böyle bir sorun söz konusu olmuyor.

HEPİNİZ SANAL SINIZ!

Gear VR diğerden Oculus'un kendi menüsü ile çalışıyor ve bütün yazılımlar Oculus mağazasına eklenmiş durumda. Hem teknolojinin yeniliğinden, hem de piyasada az gözlük olduğundan şu an için fazla yazılım yok ne yazık ki. Oyun konusundaysa işler biraz daha karışıyor. Zira bazı oyunlar yalnızca oyun koluyla oynanabilirken, bazıları gözlük üzerindeki dokunmatik yüzeye veya sadece bakarak oynanabiliyor. Bu yüzden oyunlar arasında da ister istemez oluşan bir bölünme söz konusu. Oyun kolu ise cihaza birlikte geliyor. Dolayısıyla her iki opsiyonu da kullanabilirsiniz.

Gear VR'in sunduğu deneyimi PC'deki VR gözlüklerle karşılaştırmayı doğru bulmuyorum. Her ne kadar ekranı DK2 ve Vive Pre'ye göre daha iyi olsa da, Cardboard gibi yalnızca foto görüntü gösteren bir "yapaylık" hissi için biraz sorun yaratıyor. Yani kafanız sağa sola çevirince kafa hareketleri söz konusu değil. Kafayı çevirirken de ister istemez kafa hareketleri yaptığımız için bu hareketler daha sorunlu oluyor. (Yine de Rift) ve Vive'i bir kafeye veya otobüs yolculuğuna çıkarmamın çok mümkün olmadığını düşünürsek özellikle çok hareketli deneyimler için Gear VR'ın en iyi bir alternatif.

Gear VR özellikle çok geçen Dünycenizden birer anı yaşamak isteyenlere bir teknoloji. Oyuncusanız mobil oyun deneyiminin bir adım öteye taşınmasını ötesinde fazla bir şey sunmuyor. Sanal gerçekliğe çok pahalı olmayan bir giriş yapmak isterseniz veya yakın tarihte yeni Samsung telefonlardan almak isterseniz Gear VR'i en uygun şekilde değerlendirebilirsiniz. **AH**



Samsung Galaxy S7, son kullanıcılar için yüksek telefon ihtiyaçlarını karşılamakta kalmayıp, muhtemelen haklarını verene kadar teknolojiyi geliştirecek bir cihazdır.

SAMSUNG GALAXY S7

CEP HERKÜLÜ

Burada okuyacağınız yazı, telefonu tanımadığınız yenisini almayan bir editörün teknolojiye bakışı olacak. Cep telefonu app'leri genel olarak minimal güçte çalışarak üzere tasarlandığı ve çoğu app de fazladan işlemci gücünü kullanmadığı için açılışta ben aşın güçlülük telefonlar almaya sıcak bakmıyorum. Note 3'üm de elim bir kazandan sonra iş barmakla elemine başlamasaydı muhtemelen bu yazıyı okumayacaktınız.

Aklımda Note 5 almak vardı ama S7 ve Gear VR kampanyalı fiyatıyla çok avantajlı olduğu için bu tercihi yapmak durumunda kaldım. Telefonu elimize aldığımızda, ilk olarak 5.1 inç başına 577 piksel düşüren 5.1 inçlik ekranı dikkat çekiyor. Diğer S7 serisi telefonlara kıyasla daha kalın S7. Bunun nedeni Samsung'un Exynos 8890 işlemcisi ve kullandığı minik su soğutma sistemiymiş ki bu da ilginç bir detay.

İşlemciler güçlendikçe, telefonların en büyük sorunu enerji ve ısıma sorunu oluyor doğal olarak. Su soğutma bu sorunu çözüldükten, 3000 mAh'lık bataryası da çok kullanılmadığı takdirde telefonun iki güne yakın açık kalmasını sağlıyor. 12 megapikselli kamera ise hızlı odaklanma ve geniş merceği ile dikkat çekiyor. Birazcık araştırma yaptığımızda rakiplerinin 16 MP kullandığını görmek canımı sıkıca da için daha teknik detayları incelemedilerde kameranın kalitesi fazlasıyla övülmüş bunun bir sorun olmadığından bahsedelimiz.

Telefonu ilk aldığınızda ekranı kapandığında çıkan "her zaman açık ekran" özelliği sayesinde sürekli saati veya takvimi görmek mümkün oluyor. Bu da Quad HD AMOLED ekranın sadece belirli pikselleri aydınlattığı için fazla enerji kullanmamasıyla sağlanıyor. Saat kullanmayan ve telefonunu sürekli kontrol edenler için hiç hareket.

Bir oyuncu olarak bence S7 benim için fazla anlam ifade etmiyor. Zira bir dönem için telefonu zorlayan o süper oyunlar bu nesilde pek yok. Dolayısıyla, telefonun sınırlarını test etmek için kullanacak bir oyun bile bulamadım diyebilirim. Daha önce çıkan modern oyunların tamamı da Note 3'ümde rahatlıkla oynanıyordu zaten.

S7 uygun boyutları, gücü ve batarya ömrü düşünüldüğünde beni fazlasıyla tatmin eden bir cihaz oldu. Benim için asıl önemli Gear VR destekli olduğu ki, o cihaz hakkındaki yorumları da yan sayfada görebilirsiniz. **- AH**



SPACEX'İN YENİ NASA GÖREVLERİ

GÖZDE UZAY ŞİRKETİ İÇİN YENİ SORUMLULUKLAR

Konu uzay, Elon Musk ya da SpaceX olunca durduramıyorum kendimi sevgili okurlar! (Harcımız durdurabiliyoruz ki Burak, bu ay hangi Elon Musk haberine girişsek diye derdimize mütemadiyen avuçlanmaz kayıyoruz. -Erim)

Aralık ayında imzalanan ama Şubat'tın sonuna kadar açıklanmayan bir anlaşma ya göre NASA, SpaceX'e Uluslararası Uzay İstasyonu'na (ISS) beş kargo görevi vermiş bulunuyor. Bu görevlerin toplam değeri tam olarak açıklanmamış olsa da, uzmanlar yaklaşık 700 milyon dolar gibi bir miktardan bahsediyorlar. Bu görevlerle birlikte SpaceX'in elinde bulunan ISS kargo görevi sayısı 20'ye çıkmış oluyor ki bu da SpaceX'in en fazla sayıda göreve sahip olan özel kuruluş haline gelmesi demek. SpaceX'in Falcon roketleri ve Dragon kapsülleriyle gerçekleştirdiği bir görevde yaklaşık olarak 1700 kg'lık bilimsel deney ve ikmal ürünü (yiyecek vb.) taşındığı biliniyor.

DARISI MNC KARGO'NUN BAŞINA

Anlaşma uyarınca NASA'nın SpaceX dışında birlikte çalıştığı özel şirket olan Orbital ATK'e herhangi bir yeni görev verilmemiş ve kendilerinin görev sayısı 10'da kalmış durumda. Her ne kadar bu konuda NASA'dan resmi bir açıklama gelmemiş olsa da, kullandıkları Cygnus kapsüllerinin ISS'ten dönüşte her defasında atmosferde yananması ve gönderilen örneklerin kaybedilmesinin bunda etkili olduğu düşünülüyor.

Son olarak, SpaceX'in NASA'ya sahip olduğu başka bir anlaşma uyarınca 2017 yılından itibaren Dünya ve ISS arasında astronot taşıyacağına da belirtmeden geçemeyeceğiz. Umalım da elindeki parayı ve mühendislik dehasını gerçekten insanlığı daha ileriye taşımak için kullanan son insanlardan biri olan Musk, yolundan şaşmadan devam etsin. -Burak Y.

getWiFi

DÜNYANIN HER YERİNDE ÜCRETSİZ KABLOSUZ BAĞLANTI BULUN

Sizi bilmeden ama ben gününün çoğunu geçirdiğim evim ve iş yerimde kablosuz bağlantı olduğu için mobil veri harcamamı sınırlı tutuyorum. Pahalı ve stabil olmayan mobil veri bir yana, yalnızca Wi-Fi enişimi olan cihazları da unutmamak gerekiyor. Durum böyleken ev, okulu ya da iş dışında bulunduğumuz zamanlarda internete bağlanmak için en yakındaki kafeye gidip bir kahve ısmarlamak dışında ne yapabiliriz?

Kendine tam olarak bir sorulan soran Robert Gawdzik ve ekibi, bu probleme getWiFi (eski adıyla Meshable) ile çare bulduklarını düşünüyorlar. Tamamen açık kaynak koduyla Github.com/MeshableHQ/onboardi geliştirilen getWiFi, dünyadaki halka açık bağlantı noktalarını tarıyor ve her bir harita üzerinde **meshable**, **loomap** size en yakın bağlantı noktalarını gösteriyor. Gawdzik'in söylemiyle amaç: "Ücretsiz

siz Wi-Fi'nin herkes tarafından kolayca, herhangi bir uygulama kurmaya gerek kalmadan bulunabilmesi".

Tabii konu halka açık kablosuz bağlantı olduğu zaman birkaç güvenlik önleminin bahsetmemek olmaz. Firmanın da belirttiği üzere, sitenin bulunduğu her bağlantı sizi şifreli bir konuma altına almıyor. Bazı noktalarda (kafeler, vb.) bir güvenlik sözleşmesine onay vermeniz gerekirken, kendinize şifre belirleyebildiğiniz noktalarda kullandığınız şifreye özen göstermeniz öneriliyor. Bu noktalar halka açık olduğundan ve çoğunlukla anonimliğinizi garanti etmediklerinden getWiFi, hacker'lara yem olmamak için dikkatli olmamız, yoksa sosyal mühendislik ve veri madenciliği sayesinde özel bilgilerimize erişilebileceği uyarısını yapıyor. Aynı zamanda bazı noktaların şifrelenmemiş kişisel (ev, işyeri, vb.) bağlantılar olabileceğini

hatırlatmakta fayda var. Yani güvenlik konusunda dikkatli olmak yine son kullanıcıya, yani **siz**e kalmış.

Eh, artık kablosuz bağlantı probleminize çare bulduğuna göre, haritada bize en yakın kablosuz bağlantı parkı bulup internet radyosu eşliğinde kitap okumak için bir engel kalmadı sanırım. Ya da sizler kablosuz bağlantı nızla neler yapmak istiyorsanız... -Burak Y.





NEREDEEEN NEREYE...

GOOGLE, 4CHAN'IN KURUCUSU MOOT'U
İŞE ALDI

4chan'ı 2006 yılında, bundan tam 10 yıl önce keşfetmiştim. O zamanlar "internetin gerçek hayata sızması" dediğim durum henüz söz konusu değildi. İnsanlar başka yerde bulamadıkları, kendi yarattıkları özel ve acımasız bir mizah kültürüyle yoğrulan, anonim ve sosyal sonuçlardan çekinmeksiz ifade ettikleri "gerçek" görüşleriyle, son derece özgürleştirici bir tartışma, dalga geçme, öfke kusma, akıl savaştırma platformu oluşturmıştı.

O zamanlar bu oluşumun orijinal değil, 2chan adlı Japon imageboard'undan kopyalanmış bir konsept olduğunu biliyordum ama bu dahiyane sistemin İngilizce tabanlı halini oluşturan ve devam ettiren adamın kendimden çok da büyük olmayan, aynı mizah ve anonimlik anlayışını benimseyen "moot" adlı adminini takdir ediyordum. Gerçek adının "Christopher Poole" olduğu iddia edilen (hâlâ kesin değil) moot'la benim bir derdim yoktu. Fakat yıllar geçtikçe belki baktığından, belki internet kültürü artık Reddit'in "meme"

kanseriyile (heh, "meme kanseri") gerçek dünyaya sızamaya başladığından, belki kendi anlayışına göre olgunlaştığından 4chan'den gitgide uzaklaştı. Sonunda da yakın zamanda büyümeye çalıştığı başka siteler batınca 4chan'ı, 2channel'in kurucusu ve anonimliğin büyük savunucusu Hiroyuki Nishimura'ya satın ortak-tan bir süreliğine kaybıldı.

Şimdi ise moot, değişik bir yüzle yeniden ortaya çıkıyor. Bir zamanlar anonimlik, özgürlük ve zıplığın internetteki yüzü olan genç, artık sosyalliğin, kimlik etiketlerinin ve sorumluluğun ana damarı Google'ın bir çalışanı. Tam olarak ne yapacağı henüz açıklanmadı fakat Google kendisini yaşamakta olduğu New York'tan alıp ülkenin öbür tarafına taşıdı ve Google'ın "yayın, görseller ve paylaşım" bölümünün başkan yardımcısı Bradley Horowitz'in yanına yerleştirdi. 4chan ve başarı göremeyen Canvas'tan sonra teknik olarak hayatında ilk defa "gerçek bir iş" sahibi olacak moot için, gelecekte nasıl olacak göreceğiz. -Erin

@CI KAYBIMIZ

E-POSTANIN MUCİDİ RAY
THOMLINSON'I KAYBETTİK

Elektronik posta hizmetleri artık küresel varoluşumuzun o kadar elzem bir teknolojisi ki, büyük ihtimalle bir günlüğüne erişememek dünyanın tüm yapısı sekteye uğrar. Ve şahsen ben de görmedim ama evet, bunun olmadığı zamanlar da vardı. 1971'de sistemli icat edilip ilk e-postayı atan mucit Raymond Samuel Tomlinson, 5 Mart tarihinde, Massachusetts'teki evinde kalp krizi geçirerek hayatını kaybetti. 74 yaşındaydı.

Ray 1967'de Bolt, Beranek and Newmann adlı yazılım şirketinde işe girdiğinde 26 yaşındaydı. BBN'de işi, o zamanlar internetin ilk prototipi sayılabilecek ARPANET'te kullanılması için TOPS-20 (TENEX) işletim sisteminin TELNET ve ARPANET Ağ Kontrol Programı yazılımlarını hazırlamaktı. E-postanın temelleri sayılabilecek ilk hareketi, aynı adı paylaşan bilgi-sayarlar arasında dosya gönderip almayı sağlayan CPYNET programını yazmak oldu. Daha sonra, jirketten gelen bir istek üzerine, o zamanlar bilgisayarların işlem gücünü daha etkili kullanmak adına, aynı bilgisayarı birkaç kişi kullanan grupların aralarında sanal ortamda mesajlaşabilmeleri için yaratılan SNDMSG protokolünü, TENEX sistemine adapte etmesi istendi. Ray bu noktada dahiyane bir sistem kurdu ve daha önce CPYNET için yazmış olduğu kodun bir kısmını buraya adapte edilip mesajların başka bilgisayarlara da gönderilebilmesini sağladı. Bu sistemle tarihin ilk e-postası da atan kişi oldu. Bu arada komik bir detay: İlk e-posta test amaçlı olduğundan, Ray'ın anılarına göre içeriği "QWERTYUIOP" gibi bir şeymiş. Sonradan kaybolan ve bir kaydı bulunmayan bu tarihin ilk e-postası için Ray, "içerdiği unutulabilir bir şeydi, dolayısıyla ben de unuttum" demiş. -Erin



HAYAL ETTİ, YAPTI

Tomlinson aynı zamanda bir bilgisayar ağında kullanıcı hesabını, kullanıdan makineden ayırt etmek amacıyla işi sembolünü kullanmasıyla işaretnin popülerleştiren adam olarak bilinir. O zamanlar neredeyse hiç kullanılmayan sembol, Ray'ın kıyımını çekmiş çünkü "klavyedeki tek ilkeç"ti.

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

...

</BODY>

</HTML>

BOŞUNA DEMİYORUZ "GÜNCELLEYİN" DİYE!

DROWN SALDIRILARI 11 MİLYON OPENSSL HTTPS SİTESİNİ SALDIRIYA AÇIK HALE GETİRİYOR



Bilgisayarınızda kurulu olan değişik uygulamaların, sizi güncelleme kurmanız gerektiği konusunda neden inatla ve sıklıkla uyardığını hiç merak ettiniz mi? İşte böyle şeyler olmasın diye! OpenSSL'in antik güvenlik protokolü SSLv2'yi çıkartan tüm sunucularda bulunan devasa bir güvenlik açığı ortaya çıktı ve bu ay itibarıyla, taranabilir internet üzerinde bu zafiyeti halihazırda taşıyan 11 milyona yakın sunucu var.

1 Mart tarihinde uluslararası bir araştırma grubu tarafından varlığı açıklanan DROWN, adını "Decrypting RSA with Obsolete and Weakened eNcryption" (Eski ve zayıf şifreleme kullanan RSA sistemleri çözme) açılımından alıyor (bayağı da havalı bir kısa isim, kabul etmek lazım). Özetle, internet güvenliğinin temellerinden olan SSL ve TLS şifreleme protokollerini kullanan HTTPS ve diğer servisleri etkileyip, saldırıların kullanıcıların yaptığı her hareketi gözlemlemesini sağlayan bir saldırı DROWN.

Aynı zamanda bayağı da etraflı bir saldırı. Aynı güvenlik anahtarını paylaşan farklı servisler üzerinde çapraz etkililik gösterebiliyor. Örneğin, HTTPS sunucunuz güvenli olsa dahi, aynı anahtar kullanan bir email sunucunuz varsa ve SSLv2 kullanıyorsa, DROWN buradaki zafiyetten faydalanarak email sunucunuza da hedefleyebiliyor. Zafiyetin fark edilmesi üzerine yapılan bir araştırmaya göre, şu an tarayıcı sertifikaları olan HTTPS sunucularının %11 DROWN saldırılarına açık, fakat bir %11 de başka portlardaki ortak anahtar kullanan farklı servislerden geliyor.

PEKİ KİMLER RİSK ALTINDA?

Öncelikle, eğer bir sunucu işletmiyorsanız, DROWN hakkında endişelenmeniz için fazla sebep yok (yine de güncellemelerinizi yapın ve tarayıcılarınızı en güncel olan TLS 1.2 protokolüne alın - yaygın olarak kullanılan tarayıcıların

çoğu için, bu normal güncellemelerin içinde dağıtılmakta). Saldırı SSLv2'yi destekleyen, bilinen tüm SSL/TLS uygulamalarında çalışıyor, özellikle de Mart 2015'ten önceki tüm OpenSSL sürümlerinde özellikle etkili.

Eğer bir Apache sunucunuz varsa, önce üzerinde ne çalıştığını kontrol etmelisiniz. Apache HTTPD 2.4 versiyonlarında SSLv2 her durumda kapalı olduğu için ortada bir problem yok, fakat mesela Apache HTTPD 2.2 ve alt versiyonlarını kullanıyorsanız SSLv2 otomatik olarak açık geliyor. Bana sorarsanız, SSLv2'yi zaten kullanmıyor olmanız lazım, dolayısıyla OpenSSL güncellemesini kurmanız yanı sıra, sunucunuzun terminaline "SSLProtocol All -SSLv2" yazarak bu hizmeti tamamen kapatsanız en sağlam olur.

Özetle, OpenSSL 1.0.2'den önceki bir sürümü kullanıyor iseniz, derhal güncelleme yapmanız şiddetle öneriyorum. "Beni kim hedef alır ki" demeyin, evinde SHODAN ile oynayan meraklı gençlerin ne derece can sıkıntısıyla boştuğunuz kestiremezsiniz :) Dolayısıyla Ocak 2016 sürümü

olan 1.0.2f veya 1.0.1r sürümlerini kullanıyorsanız, risk altındasınız.

Yakın tarihten Heartbleed bir, bu olay iki olsun; artık bize kullandığımız yazılımları düzenli olarak güncellememiz gerektiğini, o güncellemelerin her zaman sadece görsel arayüz için daha sevimli butonlar veya animasyonlardan oluşmadığını hatırlatmaları yönüyle işimize yarayan olay olsun bunlar. İşin komik tarafı, Heartbleed'den sonra herkeste bir güncelleme modası başlamıştı ki bu da iyiydi, ama şimdi moda geçmiş gibi görünüyor. Zira OpenSSL ekibinin geçen sene yine bu ay ortaya çıkan FREAK ve ondan önceki POODLE açıkları için yayınladığı Mart 2015 güncellemesini kurmamış, saldırıya açık 4 milyon sistem hâlâ internette. Hatta bu zafiyet ilk duyurulduğunda, Yahoo, Alibaba, Weibo, Sina, BuzzFeed, Flickr, StumbleUpon, 4Share ve Samsung'un siteleri de saldırıya açık durumdaymış. Bu da sizin verilerinizin de tehlikeye atılması demek. Dolayısıyla boşuna demiyorum arkadaşım, **GÜNCELLEYİN** diye! O yüzden lütfen, dergeye bir mola verin ve gidip güncellemelerinizi yapın. -Erim



Test yapmak isterseniz, açığı yakalayan ekibin yayınladığı DROWN Detection Tool'u GitHub'da bulabilirsiniz



İŞLEMCI İŞLEMCI İSLANDI

İşlemci, adı üstünde, işlem yapar – veriyi işler, “bilgi-sayar” dediğimiz bu cihazın, bilgisi sayan, ayıran, yaptığınız herhangi bir işlemi bilgisayarı anlayabilecek elektrik sinyalleri düzeyinde gerçekleştiren parçasıdır. İşlemciler görmeye alıştığımız çelik dikdörtgenler halinde bize ulaşsa da, özel alerit olmadan açılmayacağınız bir kasalının içinde, silikon üzerine ışık ve ertici kimyasallarla kazınarak oluşturulan milyonlarca, hatta milyarlarca transistör bulunur ve bunlar elektrikli iletişim için belirli koşullar gerektiren çok karmaşık mimari tasarımlarla, katman katman dizilerek işlemci dediğimiz yapıyı oluşturur. Bir işlemcinin kalitesini belirleyen tek etken olmamakla birlikte, genelde devredeki transistör sayısı arttıkça, işlemcinin karmaşıklığı ve aynı anda gerçekleştirebildiği işlem yükü de artar. Örneğin, Intel’in 1971 tarihli ilk işlemcisi olan **Intel 4004**’te, 2.300 transistör varken, günümüzde aynı markanın en leri modeli olan **Xeon Haswell-E5**’in içinde 5.560.000.000 transistör bulunur.

Fakat dediğimiz gibi, markette CPU’lar arasında dolaşırken, sizi cihazların transistör sayısı ilgilendirmeyecek. Peki ne ilgilendirecek?

SAAT HIZI: HER ŞİYİ O KADAN BAKIYOR

Diyeelim karşınıza o an piyasada rağbet gören 10 işlemciyi aldınız ve aralarında bir karşılaştırma yapmak istiyorsunuz. Olaya yabancı olanlar için, ilk bakılan yer çoğu zaman işlemcilerin “saat hızı” dediğimiz, **MHz** veya **GHz** üzerinden hesap edilen değer oluyor. Saat hızı, işlemcinin yanlışlaya yapabileceği “saat döngüsü” denilen, işlemcinin ritmini belirleyen değerdir. Eskiiden, çoğu işlemcinin mimarisi zaten birbirine benzer için, işlemciler arasında kıyaslama yapmak için saat hızına bakmak bazen yeterli oluyordu. Fakat saat hızının, envali çeşit mimari, çekirdek yapısı ve ek özellikler içeren işlemciler arasında bunların döngü hızı, ne kadar iş yükü kaldıracabilecekleri hakkında bize çok yeterli bir yanıt vermiyor. Örneğin, daha fazla çekirdekli ve daha geniş bir ölnebeliği olan bir model, kıyasla daha düşük bir saat hızına sahip olduğu bir işlemciden daha güçlü sonuçlar verebilir.

SAAT HIZINI KONTROL ETMEK

Ayrıca, saat hızı sabit bir değer değil! “Overclocking” tabirini birçokunuz duymuştur. Daha az kullanılan “underclocking” tabiriyle birlikte bu iki konsept, işlemcinin fabrika ayarlarındaki

güvenli saat hızının kullanıcı tarafından değiştirilip işlemcinin daha yavaş veya –devreleri yakma riskini göze alarak– ayarlı olduğundan daha yüksek devirlerle çalıştırılmasına denir. Daha sonra Intel’in model isimleri kısmında da değineceğiz ama bu hız ayarını değiştirmenize izin veren ve vermeyen farklı ürün modelleri var. Eğer sizin CPU’nuz modifikasyona izin veren bir modelde, overclocking diyarında ufak testler yapmak için keşfe çıkabilirsiniz. Fakat şimdi ona girecek çıkmayız, o yüzden biz fabrika ayarlı işlemcilerle devam edelim.

SEÇMECE BUNLAR ABLA, SEÇMECE!

Size ilginç bir bilgi: Tüm o karmaşık yapılarına karşın, işlemcilerin üretim süreci henüz kusursuz değil. Sonuçta, ortalama tırnak ucu kadar bir yüzeye, milyarlarca transistör sığdırmaktan bahsediyoruz. Böyle bir işlem sonucunda, ürünlerde mutlaka üretim hataları oluyor. Bunlar işlemcileri çalışmaz halde bırakmaktan sadece performansını hesap edildenden biraz düşük kalmasına kadar çeşitlenebilir. Üreticiler, bir grup işlemcileri ürettikten sonra bunları özel cihazlarda performans testlerine tabi tutarak, her ayrı üniteyi üretimde yüzde kaç performans kaybına kurban gittiğine göre sınıflandırıyor. Örneğin, Intel’in i5/i7 modelleri arasında fark, esasında bu noktada ortaya çıkıyor: Halihazırda Intel’in ürettiği tüm i5 ve i7 model işlemciler, aslında i7 standartlarında olacak şekilde üretiliyor. Daha sonra üretimde ortaya çıkan “kusurlu” modeller, performans kaybı seviyesine göre i5 kategorisine düşürülüyor. Yıllardır CPU üretiminde uygulanan bu yöntemle de “binning” adı veriliyor.



SAAT TEMATİ ESPRİM KALMADI

Peki saat hızı ne zaman göz önüne alınır? Benzer mimariye sahip, birbirine yakın zamanda piyasaya çıkmış, çekirdek sayısı vb. diğer değerleri aşağı yukarı denli olan iki model arasında, saat hızı farkı gözlemlemek yerinde olacaktır. Aynı çekirdek sayısı ve mimariye sahip iki model arasında, saat hızı yüksek olanı kazanır.

İZANIRI ÇIĞIRM DİNE: ÇEKİRDEK SAYISI

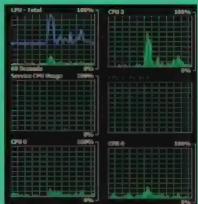
Hah, saat işini çözdük derken bir de bu olay var. Yıllardır duyuyoruz, “çift çekirdekli”, “dört çekirdekli”, “sekiz çekirdekli” diye ve çoğumuz fazla çekirdek sayısının daha yüksek performans anlamına geldiğini biliyor gibi, ama neden ve nasıl deseniz, çok kafaandan “ya çok çekirdek, az çekirdekten iyidir bir işte sonuç olarak” gibi yanıtlar duyarız. Maç izlerken evet, fakat sistem performans söz konusu olunca durum

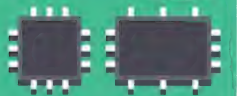
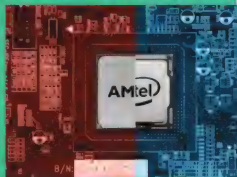
her zaman böyle değil.

Çekirdek sayısı, özette işlemcinin üzerinde aynı anda yapılan değişik işlemlerin, ortalama sistem performansını ne kadar etkileyeceğini belirliyor. Esasında, örneğin çift çekirdekli bir işlemci, adeta birbirine bağlı iki işlemci gibi iş görüyor. Aslında birden fazla fiziksel işlemci soketi anakartlar içeren sistemler yıllardır var, fakat bunları çoğuma, bağlantı, iletişim, uyumluluk ve güç sorunları hesaba dahil olunca, bu tür sistemleri yalnızca süperbilgisayarlar ve benzeri sistemlerde görüyoruz. Çift çekirdekli olaysı ise bu problemleri kısmen çözüyor. Çalışan bir program veya işlem, çekirdeklerden birisini işgal ederken, diğer çekirdek kullanmakta olduğunuz bir başka yazılıma işlem yeri açarak, aynı anda birkaç işi birden yürütmeyi sağlayabiliyor.

Günümüzde, oyun oynamak isteyenler için ideal olan dört çekirdekli bir işlemci gibi görünüyor. Aynı zamanda mimarisi, saat hızı ve ölnebeliği daha iyi olan bir işlemci, tek avantajı çekirdek sayısı olan bir işlemciye karşı oyun dünyasında her zaman kazanacaktır. Tek çekirdekten çift çekirdeğe geçtiğinizde fark edeceğimiz performans artışı hayat görüşünüzü sorgulatacak ciddiyette olacaktır, fakat çift çekirdekten dört çekirdeğe geçtiğinizde o kadar büyük bir fark göremeyeceğiniz (gerçi bunun önemli bir sebebi de çoğu programın iki çekirdekten fazlasını kullanacak şekilde hazırlanmaması).

Peki dört çekirdekten fazlası tamamen gereksiz mi? Video düzenleyen, 3D render alan, sistem yorucu görsel işlerle uğraşan insanlar için, daha fazla çekirdek daha avantajlı olabilir, fakat sadece oyun anlamında bakıyorsa Intel’in Core i5 ve i7 2000 serisinden herhangi bir işlemci fazlasıyla işinizi görecektir.







Her tuş için bir direnç, iki kablo. Direncinizin bir ayağı hafif dışarıda kalsın.

lehimleyin, böyle yapmayacaksanız da, direncin ayaklarını kabloların uçlarına dolayın.

Dikkat etmeniz gereken bir detay var: Direncinin bir ucunda, kabloyu en uca değil, biraz ortaya doğru bağlamalısınız. Yani direncin bir ayağı, bağlantıdan sonra devam edip kenardan "sarkacak". Çünkü bunları daha sonra tuşlarınıza saplamamız gerekecek.

TUŞLARI BITİRELİM

Şimdi, dirençlerin birer tarafında "sarıklı" biraktığımız birer bacağı alıp, bunları tuşlarınıza saplıyoruz. Her tuşa bir direncin ayağını saplayıp, sonra bant ile tuşları ve onlara bağlı devreyi karton yüzeyimize sabitliyoruz. Devrenin üzerine bantla kapattırsanız, hangi kablounun hangi uca bağlı olduğunu bildiğinizden emin olun! Bu

şekilde tuşlarımızın hepsini, alüminyumun biraz mutlak dışarıda olacak şekilde yüzeyin üzerine sabitliyoruz.

Bütün tuşları kablolarla bağladıktan ve yüzeyle bantlama işlemleri bittikten sonra, hani o dirençlerin alüminyum taklidide ayak vardı, bir de DİĞER ayağa takılı kablolarımız vardı ya? Hah, işte şimdi o diğer, boştaaki ayakları alıp, bir tuştan yandakine, oradan yandakine, böyle böyle tüm tuşların boştaaki kablolarını tek bir kablo halinde getireceğimiz şekilde bağlıyoruz (yine, ya lehim ya bükme yoluyla).

ARDUINO BAĞLANTILARI

Az önce birleştirdiğimiz ortak sinyal dönüş kablousunun son ucunu alıp, Arduino'nuzun 2 No'lu pinine takıyoruz. Şimdi, geri kalanı, tuşlara

sapladığımız direnç ayaklarına bağlı kabloları alıp, en solda kalan tuşun kablousundan başlayarak Pin 3'ten, Pin 10'a kadar hepsini Arduino'nun güç pinlerine bağlıyoruz. En soldaki tuş, Pin 2'yle başlayacak, sağa doğru Pin sayıları yükselecek.

Şimdi buzzer modülünü alıp – pinini Arduino'nun GND pinine, + pinini A4'e bağlıyoruz. Artık işin fiziksel kısmı hazır!

KODU YÜKLE, TANK!

Şimdi, Arduino'ya neyin ne olduğunu ve nasıl kullanacağını anlatmamız lazım. Kodu hazırlayıp, internete yükledim. tinyurl.com/ogz102-yapboz adresinden indirip, geçen ayki yazıda anlattığımız gibi Arduino'nuzu bilgisayara bağlayıp yükleyebilirsiniz. Kodun etrafında "\\\\" işaretiyle ayrılmış yorum kısımları göreceksiniz. Onları okuyup, kodun nasıl çalıştığını anlayın. Aynı zamanda, projede kullanmak istediğiniz ton skalasını seçmek için kodun bir kısmındaki yorum işaretlerini kaldırmanız gerekecek. Hep dediğim gibi, projenin çalıştığını gördükten sonra kodun sağını soluyla biraz değiştirin ve nasıl çalıştığını, nasıl değiştirilebileceğini, hatta nasıl geliştirilebileceğini anlamaya çalışın.

TEST ZAMANI!

Her şeyi doğru yaptıysanız, kodunuzu Arduino'ya yüklediğinizde, birkaç saniye sonra klavyeniz çalır halde olacaktır. Üzerini de istediğiniz şekilde süslemekte serbestsiniz :) Dilerseniz, geçen aylarda anlattığımız yöntemlerle tuşlarınıza LED ışıklar ekleyebilir, birden fazla buzzer modülü ve daha fazla tuş ile daha karmaşık bir piyano elde edebilirsiniz. Önümüzdeki ay görüşmek üzere -Erim

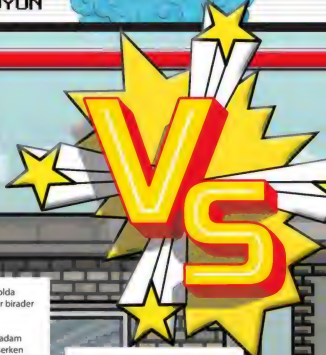


PIXEL

DÜNDEM // YAZIT // KONSOL // OYUN



DEVIL MAY CRY



Ömer: "Emre duyduğuma göre sağda solda Dante böyle böyle diyormuşsun. Hayırdır birader sen ne iş?"

Emre: "Ben öyle gereğinden fazla artist adam sevmiyorum Ömer. Ne o öyle şeytan keserken pizza yemekler falan? Samanosuke'ye baksın da adamlık, efendilik öğreysin biraz."

Ö: "Ya şimdi Onimusha'ları da çok sevmiyordum gibi yapamayacağım. Samanosuke efendiliğiyle, Takeshi Kaneshiro'nun karizmasıyla kalbimizde farklı bir yere sahip. Ama sorarsan ki 'şeytan keserken pizza yemek ister misin, istemez misin?' diye, özellikle de pastırmalı sucuklu falan bir pizzaysa hayır diyemeyeceğim. O 3'ün tek-meyle telefon açmalı, bilardo toplarıyla düşman kesmeli girişini hiçbir şeye değişim. İnsan nasıl sevmek ki böyle saçmasapan sahneleri ^.^"

E: "İyi de biz sana pizza yeme demiyoruz ki, hobi olarak gene ye. Ama işle yemeği birbirine karıştırmıyorsun, mesai saatinde yemek yerir mi? Bak adamcağız feodal Japonya'yı kurtardığı yetmiyormuş gibi modern Paris'i de kurtardı ama Dante'nin artistliğinden eser yok. Gerçek karizma vakurlukla olur. Hem olay sadece başkarakter değil ki, oynanış olarak da Onimusha'nın yanında sünek kalıyor DMC."

Ö: "Aaa bak şimdi Dante'yi de aynı severim Samanosuke'yi de. DMC'nin de mekânlarını, genel atmosferini falan çok severim Onimusha'nın da. Amma ve lakin iş oynanışa gelince orada bir duracaksın. Çünkü aksiyon türü dediğin teknolojiyle beraber gelişen bir tür. Eski DMC'lerle

eski Onimusha'lar denk sayılır hadi birbirine de DMC serisi 3'le birlikte çok acayıp oldu. Vuruş hissidir, silah ve kombo çeşitliliğidir falan derken DMC'lerin gazının ve kompleks yapısının Onimusha'larda olmadığını kabul etmek gerek derim ben."

E: "Ömerim ben LPG'yle mi çalışıyorum, napayım gazı allasen? Oldum olası ölüm tehdidinin, özellikle de cehennemden gelen zebanilerin olduğu yerde esiriler yaparak hayatta kalınmasına kılm ben. Zebani dedim mi üç tanesi seni kuşattı mı korkacaksın. Benim oynarken korkmam, gerilmem, aynı tehdidi yaşayıp gardımı almam lazım. Karakter çeşitliliği, vuruş hissi, silah upgrade'leri diyorsan da alışı var Dawn of Dreams'de. Üzerine de iki kişilik modu ekle üstelik. Bak bitireli iki sene oldu, hâlâ arkasından ağlıyorsun nişanım!"

Ö: "Şahsen Amerikan üçüncü sınıf aksiyon filmlerindeki en gümbür gümbür sahnelerde anlamsızca espi yapan kahramanları da sevdiğim için Dante'nin o tuhaf kafaları aynı bir hoşuma gidiyor. Zevk meselesi tabii. Yalnız



SQUARE VE ENIX BİRLEŞİYOR!

» Yoksa JRYO'ların altın çağı mı başlıyordu?!



ATARI VS. COLECO

» Düşünün ki PS4'te Xbox One oyunlarını oynayabiliyorsunuz!



ANİME & MANGA OYUNLARI

» Bazılarına "shinji rane-nai!!!" efekti vermek elde değil.

ONIMUSHA



bilmiyorum ya, yeni Dante'yi ve o punk atmosferi ben de pek sevmiyordum da şu yeni DmC'deki kesik çığırnlığı ne Onimusha'da, ne Bayonetta'da, ne God of War'da vardı be. Ayrıca insan vücudunun yüzde bilmemkaçının su olduğunu, suyun da buharın sıvı hali olduğunu unutmayalım. Arada gaz da gerekiyor hayvanın yürürmesi için. Hani toparlayacak olur isem, seviyorum ya ben Onimusha'yı. Yenisi, yeniden yapımı falan gelsin artık, katanalarımız paslandı... Ama şu an itibarıyla DmC işi çok iyi kıvrıyor. Hem kabul etmek gerek, beyaz saç da karızmı bir şey şimdiki. Boyatsam mı ne yapсам...

E: "Aman diyeyim abi n'olur boyatma, ne istersen yapmaya razıyım. Ne diyarduk bu arada? Ben klasik korku öğelerinin maymun edilmesine karşıyım aslında. Favori korku filmim 1931 yapımı Dracula'dır benim, o yüzden aynı şekilde liseye giden emo vampirler görünce de sinir basıyor, pizza yiyen yarı şeytanlar görünce de... Ama tabii iş zevk meselesine girince konu kilitleniyor. Yeni bir Onimusha konusunda da aynen katılıyorum. Yalnız asıl Onimusha vs DmC diye bir crossover yapılsa var ya, asıl o bomba olur. Dante var demem, ben bile alırım yanı."



■ Black & White ve Fable serileriyle tanıdığımız **Lionhead Studios** böyle iktimale yakın gelecekte kapılacak. Microsoft kendisi söyledi.

■ Hayranlarının MGS 11 Unreal Engine 4'e yeniden yapma projesi Shadow Moses iptal edildi. Sebep açıklanmadı ama sanırım hepimiz ne olduğunu biliyoruz: Konami projeyi yapanları tehdit etti.

■ **KOTOR 1**'in yeniden yapım projesi Apeiron ise şu an için iyi gidiyor. Oyuna videosu bile yayınlandı: tinyurl.com/otk-102-epicron

■ Game Boy Advance'e çıkan ve hiç fena yorumlar almayan Mega Man yan oyunu **Mega Man: Battle Network** oyuncular tarafından yeniden yapıyor. Şöyle de bir videosu var: tinyurl.com/otk-102-mega-man

■ **3DNes** isminde, tarayıcı üzerinden birçok NES oyununu 3 boyutlu olarak oynamanıza imkân veren, bayağı beğeni toplayan bir emülatör geliştiriliyor. Şu an beta sürecinde ve henüz yalnızca Firefox için. Ve evet, 3 boyutlu dadim: tinyurl.com/otk-102-nes-3d-emu

■ Taa 1992'de çıkan, çeşitli gençlilerle günümüzde kadar hayatını sürdürdüren ve şu an inanılmaz bir derinlik sunan survival türündeki **Unreal World**, Steam'e çıktı.

DÜNDEM

NISAN 2003

SQUARE VE ENIX GÜÇLERİNİ BİRLEŞTİRİYOR

BATILILARA KARŞI EL ELE!

Ömer parti düdüğüne kafama kafama üfleme-
yi iki dakika keser misin lütfen? Haber vermeye
çalışıyorsunuz şurada. Arkadaşlar ne diyorduk, hah,
sıkı durun, çünkü J-RYO'nun şahbazı iki firma
Square ve Enix güçlerini resmi olarak birleştir-
yor. Yani bu ne demek? Gelsin ortak proje *Final
Fantasy*'ler, *Dragon Quest*'ler demek dünya J-RYO
olsun demek! ÖMER DEDİM! (-ooooohh ŞERRİ
ŞERRİ LEYDİL tındırtından-- Ö)

Öhm, ayıptır söylemesi biz bu haberi aldığımız
dün gecenin beri Ömer'le kutluyoruz da der-
gide. Moonwalk yaparken yere düşen pastaya
baştığıma göre çıktırımdan habere devam
etsem iyi olacak. Elflerim iki firma bu kararı Batılı
rakiplerine karşı koyabilmek için almış. 2000'de
bu yana muhabbeti de dönüyordu zaten. Bir
de Enix'in çıkışı çok geciken *Dragon Quest VII*
ve Square'in da şişede umduğunu bulamayan
Spirits Within filmi yüzünden ciddi şekilde para



kayıp yaşadığını düşünürsek alınabilecek en
mantıklı karar buydu herhalde. ÖMER BU PASTAYI
SEN Mİ DÖKTÜN YERE? (yaa senden kıymetli mi
dostum yaaa, Square'le Enix birleşiyor abi, iki
pastanın lafı mı olur?! ~AYYAYYYY KOKOJAMBO
AYYAYYAE-- Ö)

Şu an kafasında kola bardağıyla oynayan
Ömer'le aklımıza gelen en müthiş fikir de bir *Final*

Fantasy ve *Dragon Quest* crossover RYO'su oldu
tabii. Her iki serinin de en popüler karakterlerinin
bir araya gelip birbirlerinin evrenlerine gittiklerini
düşünseniz bir? Olursa huzur içinde ölebilirim.
Ayrıca her iki firmanın da efsane yapımcıları artık
bir araya geldiğine göre, iki seri de kökenlerin-
den kopmadan iyice şahlanır herhalde? ÖMER
KAFANDAN GÖMLEK CEBİNE KOLA DAMLIYOR!
(NASIL?! NE DEDİN! DUYAMADIM!? ~DAYAH-
FALİFAŞLIŞKHDŞAJFHA MAKARENA-- Ö)

Artık adı EnixSquare mı olur, yoksa başka bir
şey mi olur bilinmez, ama bizim içimiz rahat. Ne
de olsa bu kadar basit fikirleri biz bile düşün-
yorsa koskoca ustalar kolbası oynarken bile
düşünür. E hayata geçirip para basmaktan da
kaçınmayacaklarına göre? ÇAL ÖMER ÇALI!! (ikili
burada döner bıçaklarıyla *Ayane* oynamaya başlar)

-Emre

GERÇEKTE NE OLDU?

İki firma oyun dünyasını sarıps SquareEnix adı altında birleşse de J-RYO adına çok da büyük işler yapamadılar. FF ve DQ crossover filmi sadece masa
oyunları gibi alakasız türlerde kullanılabilir. DQ serisi Batı'da neredeyse tamamen kaybolurken FF serisi ise kilitlerinden tamamen uzaklaşıp sıradan bir
para basma makinesi haline geldi.





KONSOL

PIONEER LASERACTIVE

PIONEER'İN HİBRİT KONSOL DENEMESİ

Oyun tarihini değiştiren konsollar dururken neden bu konsolu yazdığımızı soruyorsunuzdur şimdi siz? Cevabını vereyim, çünkü okur isteği! Evet, yanlış okumadınız, sevgili Göktay Kan bu konsolu yazmamı rica edince kırmak olmazdı tabii. Çıkarılacak ders: Staden de İstek bekliyorduz!

Pioneer LaserActive gökku platform anlayışının hakim olduğu dönemde, 1993 yılında piyasaya sürüldü. Konsolların tek amacının oyun değil, aynı zamanda film, müzik, hatta eğitim için de araç olabileceği (ve ağır biçimde yanlışlanacağı) fikrinin yayıldığı bir dönemdi bu. Bu yüzden LaserActive sadece oyunların değil, karaoke sistemlerini, film ve müzik CD'lerini ve plak boyutundaki devasa LaserDisc'leri de destekliyordu.

Lakin konsolun en ilginç tarafı değiştirilebilir PAC sistemiydi. Satın alabileceğiniz farklı PAC modülleriyle Sega Genesis, Sega CD, PC Engine, PCE-CD gibi konsolların oyunlarını orijinal kartuş ve CD'lerini kullanarak LaserActive'de oynayabiliyordunuz. Ne var ki konsolun kendi oyun arşivi bir hayli zayıftı. Road Blaster, Time Gal gibi FMV oyunlar haricinde başka güzel örnek veremem herhalde.

Sonuç olarak özellikle 970 dolarlık ayni yüksek fiyatı (iki modülün kendileri de çok pahalıydı), LaserDisc sisteminin halkı olarak ilgi görmemesi ve kendi oyun arşivinin zayıflığı sonucu başarılı olmadı LaserActive. Yaklaşık olarak 10.000 adet kadar satıştan sonra 1996'da üretimi durdurularak başarısız konsollar mezarlığında yerini aldı. Özleyeni varsa başı sağ olsun. -Emre



ATARI VS COLECO DAVASI

BASKIN BASANINDIR

Şu an Sony'nin PS4'te Xbox One oyunlarını çalıştıran bir eklenti geliştirmeyi ve bunu satarak para kazanacağını düşünün. Çarşı karşı karşıyayız. Ya size benzer bir durum yıllar önce gerçekleştiğini söylesem?

O dönemler Atari'nin piyasadaki en büyük rakiplerinden bir olan Coleco, 1982'de Expansion Module #1 isimli bir eklenti duyurdu. Bu eklenti sayesinde kendi konsolları ColecoVision üzerinde en büyük rakipleri olan Atari 2600'un oyunları tam performansla oynanabilecekti. Hatta reklam kampanyaları da şu sözlerle başladı: "ColecoVision'da Atari 2600 oyunları oynayabilirsiniz, fakat Atari'de ColecoVision oyunları oynayamazsınız."

Tabii bu durumun kendilerini rekabet açısından zarar vereceğini düşünen Atari firması, 2 adet patent ve telif hakkını ihlal ettikleri gerekçesiyle Coleco'ya tam 350 milyon dolarlık bir dava açtı. Zira kazananların da gayet emindiler! Fakat Coleco'dan aldıkları cevap gerçekten inanılmazdı: "Asil tekelleşmeye çalıştığınız için bir size dava açıyoruz. Siz

bize 500 milyon dolar vereceksiniz!"

Açıkçası Coleco'nun belki haklı, belki de "yavuz hırsız ev sahibini basar"ı" tadındaki çıkışı Atari'nin gözünü bir hayli korkuttu. Zira davayı kaybederlerse 500 milyon ödemek firmayı iflasa sürükleyebilirdi, sonuçta ellerinde yapılan şeyin bir telif ihlali olduğuna dair resmi bir kanıt yoktu. E her iki firmanın da talep ettiği miktarlar da hayli yüklü olunca orta yolu bulmak adına kapalı kapılar ardında el sıkıştılar. Coleco özel modülünün üretimine devam edecek, fakat artık Atari'nin resmi iş ortaklarından biri olarak modülün satışlarından Atari'ye lisans payı verecekti. Böylece artık her iki firma da kazanacaktı.

Fakat asıl bomba ise artık Atari'den resmi lisans izni alan Coleco'nun bir sonraki konsolu olan Gemini'nin ta kendisiydi. Zira bu konsol sadece Atari 2600 oyunlarını oynatan bir klondu.

Peki Atari ne mi yaptı? Tabii ki de takmadı. Coleco payını ödedikten sonra ne önemi vardı ki zaten? -Emre



Rakip firmaların birbirlerinin oyunlarını oynatabilecek sistemler geliştirerek birbirleri üzerinden para kazanması, şimdi imkânsız bir fantezi olsa da eskiden mümkündür. Mesela Atari ve Coleco gibi...

ANIME + MANGA OYUNLARI

Biri sarışın, biri bıyıklı fakat ruhları direkt Japon iki adam olarak dedik ki "hem oyunları, hem animeleri seviyoruz, o zaman niye güzel anime oyunlarını ele almıyoruz?" Sorunun cevabı karşınızda duruyor işte. Elbette yüzlerce serinin bir o kadar oyunu olunca kendi adımıza seçimler yapmak zorunda kaldık, yoksa her oyunu ele alsak dergiyi en az üç ay sadece bu dosya konusuna ayırmamız gerekirdi alimallah. E okuması ve oynaması da size kalıyor tabii... -Emre & Ömer



SAMURAI PIZZA CATS

[FAMICOM]

Çocukken pek severdim Samurai Pizza Cats'ı, yanlış hatırlıyorsa Kanal 6'da yayınlanıyordu. Aynı şekilde Mega Man türevi oyununda da. Animenin o ciddiyetsizliği, tipi bile komik salak düşmanlarını falan birebir yansıtıyordu. Üstelik animedeki bütün kedi dostlarımız da kullanabiliyorduk, hem de hepsinin de kendilerine özgü yetenekleriyle. İnanın neden Japonya dışına çıkmadığına en çok anlam veremediğim kalite oyunlardan biridir. Korkmayın ana çeviri yaması var.

GHOST IN THE SHELL

[PSX]

En büyük prodüksiyonlu ve en çok ses getiren anime oyunlarından birine sahip Ghost in the Shell. Hatta zamanında PSX'lerin yanında verilen demo CD'lerinden birine sahipseniz oynanmış da olabilirsiniz. Oyunda Major Kusanagi'nin ekibinde yeni işe başlayan bir karakteriz ve Fuchikoma isimindeki robotlarından birini yönetiyorsunuz. Özellikle duvarlarda da ilerlenebilen aksiyonuyla, animesinin hissini iyi vermesiyle ve sağlam ara sahneleriyle övülürken, kolaylığıyla ve biraz klişe bir oynanış sunmasıyla eleştirildi. Yine de GİTS sevorsanız bir göz atmanız gerek diye düşünüyoruz.

LOVE HINA: ADVANCE

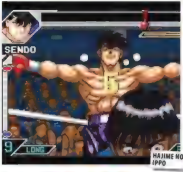
[GBA]

Love Hina: Advance bir dating-sim arkadaşlar, ama pek ciddiye alınması gereken türden de değil. Zira mızah yönü çok daha ağır basıyor. Görsel roman tadında ilerleyen oyunda Keitaro olarak önümüzde çıkan seçeneklerde ya da konuşmalarla hızlıca karar vermemiz gerekiyor, çünkü zaman kısıtlı. Yaptığımız seçimler de animedeki kadınlarla olan -çoğunlukla da komik- ilişkilerimizi şekillendiriyor. E oyuncunun çapkınlığı da dating-sim olur yani. Basit ama bir o kadar bağılayıcı bir oyun.

HAJIME NO IPPO: THE FIGHTING

[PSX]

"Bir spor animesi nasıl yapılır?"; "Bir anime ne kadar gaz olabilir?" gibi soruların doğrudan cevabı olan Hajime no Ippo'nun PSX'teki ilk oyunu biraz normal bir boks oyunu kıvamında aslında. Animedeki gazı çok da beklemememiz gerek. Biraz da basit. Biraz da dandik. Olsun ama ya, Ippo'nun adı yeter. Biraz daha fazlasını isterseniz birkaç sene önce PS3'e bir Ippo oyunu çıktı ona göz atın. Bu, fazla retro kafalar için.



FIST OF THE NORTH STAR

[ARC / PS2]

Uzun yıllar boyunca merak ettiğim Hokuto No Ken'e biraz geç tanışsam da şu an Kenshin ile kafa patlatmaktan aldığım zevki dünyalara değişmem. Bu da çocukken bazıları oynadığım tonlarca oyunu olan bir seri aslında ama benim favorim Arc System Works tarafından geliştirilen dövüş oyunu. Guilty Gear tadında, doya doya Hokuto Shinken yapabildiğiniz, karakterleri ve serinin abartısını harika şekilde yansıtan, çizimleri harika bir dövüş oyunu. Daha ne olsun? **5/5**

RUROUNI KENSHIN: ENJOU KYOTO RINNE

[PS2]

Kenshin'in o aksiyon, drama, trajedi, komedi,

karakter gelişimi içinde tuttuğu mükemmel dengeyi oyunlara o derece başarılı bir şekilde yansıtmış pek mümkün olmadığını düşünüyorum. O yüzden bana daha azı da yeter dedim ve Enjou Kyoto Rinne'yi keyifle oynadım. Uç boyutlu aksiyon-dövüş karışımı bir oyunda ve karakterlerin özel hareketleri seriyeye gayet sadık bir şekilde aktarılmış. Tabii Kenshin açlığını dindirmek bir kenara, daha da artırdı ve ardından oturma seriyi baştan izledim ama buna da olumlu bir yan etki diyelim artık.



NARUTO

ULTIMATE NINJA

[PS2]

En iyi anime oyunları Naruto'nunkilerdir bana kalırsa, geçen ay çıkan Naruto SUN Storm 4 de bir kez daha ispatladı bunu. Yalnız serinin şu ilk oyunu aynı bir psikopattı. Yapımcılar tecrübesiz o zamanlar, tamam çok sağlam 2 boyutlu bir dövüş oyunu yapmışlar, serinin karakterleriyle dövüşmek zaten ayrı bir tat ama oyunu yaparken kendileri de pis gaza gelmişler herhalde, böyle bir kontrol şeması vardı ki aman diyorum. Özel hareketler sırasında tuşlara ya da analoglara girişerek yaptığınız "boost" resmen kol kopartıcıydı. Kendi kolunuz kopuyordu, orada sıkıntı yok ama yahu PS2'nin kollarından ne istediniz? Oynarken birden fırlayan analoglar mı dersiniz, gömülü kalan tuşlar mı dersiniz... Eskişehir'deki Esnaf Sarayı'ndaki dükkan sahipleri bugün yat kat sahibiyse zamanında aldığımız onlarca Kontörland kol sayesinde. Kırk kollarından arşivimiz vardı yahu. Hatta bir kişi kardan adam yapıp kırk kollarla dekore etmişim, o derece yani.





DRAGON BALL

ORIGINS 1-2

[DS]

Dragon Ball izleyerek büyümiş bir adam olarak hani neresinden başlasam bilemiyorum. Zelda tarzı bir oynanış, serinin ruhunu inanılmaz başarılı şekilde aktarması, orijinal öyküyü takip etmesi, sadece Gokuyu değil Yamcha, Kuririn, Bulma, Arale, hatta Android#8'i bile yönetebilmek, oyun süresini ciddi şekilde uzatan tonla ekstra içerik... Ama en önemlisi de benim gözümün nuru Dr. Slump serisinden Arale ile oynayabilmek... Emrenin GÖZYAŞLARI AAKKAARR, Mutluluğuna kavuşmuştur...



FULLMETAL ALCHEMIST AND THE BROKEN ANGEL

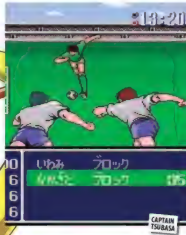
[PS2]

Nispeten büyük prodüksiyonlu ama pek karışık görüldüğü kadar da iyi olmayan bir yapım FMA and the Broken Angel. Kingdom Hearts'imsi bir aksiyon-RPG yapısı var ama hem çok ağır oynanıyor hem de o kadar geniş değil. Yine de kötü değil o kadar da hani. Özellikle eski FMA serisini sevenlerdenseniz oradaki mekanlara uğramak, oradaki karakterlerle dövüşlere girmek eğlencelidir.

CAPTAIN TSUBASA: VOL. 2 - SUPER STRIKER [FAMICOM] CAPTAIN TSUBASA [SEGA CD]

CAPTAIN TSUBASA: ARATANARU JOSHO DENSETSU [PSX]

Tsubasa'nın da bir ton oyunu var ama sadece bir tanesini yazmak istemedim doğrusu. CT2'nin ne kadar efsane bir oyun olduğu zaten malumunuz. Sega CD'dekini ise onun grafikleri, seslendirmeleri, gerçek öykü açsın-dan geliştirilmiş hali olarak ele alabiliriz ki Sen Bu Oyunu Bilmesin'de ele almıştım zaten. PSX'deki Aratanaru Josho Densetsu ise taktiksel oynanış, mangadaki çizimleri birebir kullanması, karakter bolluğu gibi açılardan favorimdir. Üçü de tavsiye edilir yani.



VAMPIRE HUNTER D

[PSX]

Yani bu sayfalarda nispeten iyi oyunlara yer verelim dedik ama Vampire Hunter D'ye de değinmemek olmazdı bir taraftan. Kendisi eski Resident Evil'lar gibi oynanan bir survival-horror. Ama sıkıntı burada ki D'nin meşhur kırkırk-lığından ve hızından eser yok, fazla Resident Evil gibi oyun. Kılıç sallamalar bile Res'de boru sallır gibi. Yalnız tamam oynanış kazma ama atmosferi bir Vampire Hunter D oyunundan bekleyebileceğiniz güzelliğe. O konuda hak-kını yemeyim.

YU-GI-OH! POWER OF CHAOS: YUGI THE DESTINY [PC]

Aslında PC'deki üç Yu-Gi-Oh! oyununu da tavsiye ederim ama Antik Mısır teması, Yugi'nin karizması ve özellikle de inanılmaz gaz seslendirmesi yüzünden bir ayrı seviyem bunu. Yugi'nin "I play this card, Change of Heart!" ya da "I summon, Curse of the Dragon!" gibi sesleri ve savaş esnasındaki abartı tepkileri hâlâ kulağımda. Üstelik bunda kurduğunuz desteni arından gelen oyunlara da aktarılabiliyorsunuz. Uzun yıllar arkadaşlarla kaptık bunda, on numaradır.



TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS

[ARC / WII]

➤ Şu bir gerçek ki crossover işinin en çok hakkını veren firma Capcom. Açıkçası pek fazla Tatsunoko kültürü olmadığı için pek sevdiğim Capcom karakterleri Alex, Frank West ve Kaijin No Soki için şans vermiştim bu oyuna. İyi ki de vermişim. Zira Ryu'yu Karas ile kapıştırmak, devasa Gold Lightan'a karşı falan savaşmak bildiğin harika çünkü oyuna Capcom dövüş oyunu zihniyetinden çok anime abartısı hükim. İçerdiği ekstra karakterler yüzünden Wii verisini tercih edin derim.

BLEACH: BLADE BATTlers [PS2]

➤ O kadar potansiyele ve denemeye rağmen Bleach'in Naruto'nunkiler kadar şahane bir dövüş oyunu serisi olmadı bir türlü. Tabii Naruto'nunkilerle karşılaştırınca basit geliyor oyunlar, yoksa mesela şu Blade Battlers hiç de fena bir yapım değil. Şimdiki Naruto'lar gibi üç boyutlu bir dövüş oyunu. Biraz ağır, biraz kütük ama 23 tane Bleach karakteri bankalarıyla bilmenleriyle emrinize amade, daha ne istiyorsunuz? [Görün](#)



ONE PIECE: GRAND BATTLE

[PS2]

➤ Bleach gibi One Piece'de de Naruto'nunkiler kadar sıkı bir oyuna sahip olma potansiyele ama olamama durumu var. One Piece'in durumu Bleach'inken şöyle farklı; adamlar denememiş bile. Yani fena değil yine oyunları da hiç öyle kendilerini aşmaya çalışmışlar. Şu Grand Battle mesela... Chibi grafikli dövüş oyunu yapmış adamlar. İyi ki hoştur da normal bir tane yapın önce, chibi'ye bilmemne sonra bakarsınız, değil mi ama? Neyse, bu yıl Burning Blood isminde bir şey geliyor, fena durmuyor bakalım. Hadi bu sefer be...

TATSUNOKO VS. CAPCOM



GUNDAM

BATTLE ASSAULT

[PSX]

Gundam serisinin ağırlığına ve ciddiyetine yakışan son derece iyi oyunlar var (Gundam: Battle Universe gibi). Ama öteki tarafa yine fena olmayan ama o ağırlığa ve ciddiyete o kadar da yakışmayan oyunlar da var. Battle Assault bir dövüş oyunu. Hem de öyle üç boyutlu hareket ettiğiniz dövüş oyunlarından değil. Bildiğiniz iki boyutlu bir dövüş oyunu. İhtişam hissinin verebilmek adına olsa gerek mecha'lar da ekranın tamamını kaplıyor. Yani ne bileyim, eski Street Fighter'ları falan düşünün ama karakterler robot ve çok büyük. Bayağı tuhaf ama bir taraftan da eğlenceli gibi. Acayip...



SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



POWER PUNCH 2 [NES]

Power Punch 2, aslında NES'teki efsane Mike Tyson's Punch-Out'un resmi olmayan devam oyunu arkadaşlar. O yüzden bostan yere de Punch-Out 1 diye bir oyun atamayın yani. Senden sayılmayıp, adının da Punch-Out olmasının sebebi ise oyunun geliştirilme aşamasındayken Nintendonun oyunu beğenmeyip yayınlamayı reddetmesi. Peki, ben bu konuda onlara katılıyorum mu? Tabii ki de hayır!

Power Punch 2'de dünya şampiyonu boksör Mark Tyler olarak (Neden Mike Tyson olmadığı küçük kutumuzda) galaksinin dört bir köşesindeki uzaylı boksörlerle kapışıyoruz. Cyborg'ler, yaratıklar, altı tarafı tank olan adamlar falan... Oynanış ise çok büyük oranda klasik Punch-Out'a benziyor. Rakibin mimiklerine dikkat edip hareket sırasını ezberleyerek dövüşüyorsunuz falan. Tek farkı maç öncesi yeteneklerinizi geliştiren bir mini-antrenman modu ve yanlara doğru ilerleyebilmek.

Ortaokuldayken çok severek oynardım bu oyunu, sağlam zorlardı. Hâla da severim. Genel yorumların aksine oldukça eğlenceli olduğunu düşünüyorum. Hatta bazı uzaylı tasarımları da korkunç geliyor bana. Fakat Punch-Out'un ikmeğini yemek için Power Punch 2'yi satın alan oyun pek tutmadı. Oynadıkları değişiklikler beğenilmedi, komedinin yeri ciddi bilimkurguya ve daha karanlık bir çizime bırakması eleştirildi falan işte. Fakat ben serinin hayranlığını cidden bir şans vermeniz tavsiyem. Yumruk atarak robot glöymeyi kim sevmez ki zaten? (evde sırf bu hobim için ayırdığım bir odam var -O) -Emre



MARK TYLER MI? MIKE TYSON OLMASIN?

Oyunun başkarakterinin tabii ki Mike Tyson olması düşünüldü-yordu ama kendisinin o dönem tecavüz gibi korkunç bir olaya karışması sonucunda bundan vazgeçildi. Tipine dokunulmadan Mark Tyler oldu bir anda.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

THE KING OF FIGHTERS XII [ARC/PS3/X360]

Uzun süredir geliştirdiğiniz oyununuz tamamlanmadığı halde paranızı suyunu mu çekti? Acilen paraya ihtiyacınız mı var? O zaman siz de KoF 12'nin yarattığı devrimsel iş modelini kullanın ve yarım oyunu tam oynamış gibi satarak henüz bitmemiş oyununuz için para toplayın! Üstelik dahası da var! Topladığınız paralarla tamamladığınız oyunu da devam oyununuz gibi tekrar satın ve paralan ikiye katlayın!

Pıyasaya "Yapılmış en iyi iki boyutlu dövüş oyunu" etiketiyle kavrılan demo size şunları sunuyor:

- Hazır takımlar yok! (KoF serisi dövüş oyunlarına takım oyununu getiren seridir)
- 20 farklı karakter! (Seri boyunca açık ara en az sayıda karakter)
- Boss yok! (KoF serisi oyun tarihine SNK Boss Sendorumu'nu kazandırmasıyla ünlüdür)
- Oyun sonu ve öykü yok! (KoF serisi uzun oyun sonları ve detaylı öyküleriyle bilinir)
- Yepyeni oyun mekanikleri! (Tamamına yakını işe yaramadıkları ve saçma olduğu için KoF 13'te kaldırıldı)

Hiç unutmam, arkadaşlarla videolarını izleyip, vaat ettiklerini okuyunca acayip gaza gelip aramızda para toplayarak almıştık bu oyunu, hem de bir hayli yüklü paraya. Yarım saat kadar oynayıp, online maçta da olduğu yerde hiç kıpırdamadan sürekli tekme atan adama bir raund verince (çünkü aduketlere yumruk-tekme atıp durdurulabiliyor) aklımdan şu geçmişti:

"Aptallar olmasa akıllılar aç kalır" -Emre





kendisini karanlık tarafta buldu. Oradaki öğren-cileri de zamanı geldiğinde Kreia'ya başkaldırdı, Sith organizasyonundan da sürgün edildi.

Ve kendisine yeni bir amaç buldu: Biz. "Ben-den, benim hatalarımdan öğren ve bu bilgiyi benden daha iyi olmak için kullan. Senden bütün istediğim ve bütün arzuladığım şey bu." demişti bir keresinde. Her ne kadar aklındaki her şeyi bizimle paylaşmayı tercih etmiyorduy-sa da açık fikirliliğe, özgür iradeye inanmaktan veya öğretmen kimliğinden vazgeçmemiştir.

Nar Shaddaa perişan haldeki sığınmacılarda dolu bir gezegendi. Bu sığınmacılardan bir tanesi yanımıza geldi; sıkıntıda olduğunu, biraz paraya ihtiyacı olduğunu söyledi. Yardım etmenin bize bir zararı dokunmazdı, eline biraz para sıkıştırdık, teşekkür etti ve gitti. Ancak bu yaptığımız Kreia'yı resmen çileden çıkardı. Sanki bütün inandığı gerçeklere ters davranmış gibi konuşuyordu:

"Neden böyle bir şey yaptın? Bu tip bir iyiliğin hiçbir anlamı yok, bu adamın kaderi belli. Ona elde etmek için çabalamadığı bir şey vermek eline kum dökmekten farksız."

"Ama bu para ona yardımcı olabilir. Hiçbir şey için olmasa bile hayatta kalmasına..."

"Peki o zaman buna iyilik denebilir mi? Ya bir gün daha hayatta kaldığı için başka birisinin başına kötü bir şey gelirse?"

"Bunu bilemezsin."

"Güç, her şeyi birbirine bağlar. En küçük bir dokunuş, tüm hayatlarda yankılanır. Yaptığın iyi bir hareket bile bilebildiğinin veya görebildiğinin ötesinde ciddi sonuçlar doğurabilir. Ona kazanmak için çaba sarf etmediği bir şey vere-rek belki de onun hedef durumuna düşmesine sebep oldun. Bir kişinin elde ettiği bir şey diğer acı çekenlerin gözlerini onun üzerine çeker. Ve belki de nihayetinde daha fazla acıya sebep olmuş olursun. Sana öğretmek istediğim ders bu. Yardımsızlık ve iyilik yapmak konusunda dikkatli ol. Bazen açık bir elle, sıkılmış bir yumruklara vereceğin zarardan fazlasını veririsin."

Ve bu sırada, uzakta, bir başka sığınmacı, yardım ettiğimiz sığınmacıya saldırır ve elindeki parayı alır... -Ömer

HAYIRSEVERLİK

[STAR WARS: KOTOR II]

"Ne duymak istiyorsun? Bir zamanlar Jedi kurallarına bağlı olduğumu mu? Sith'lerin çağ-rısına uyup belki bir zamanlar galaksiyi boğaz-zından kavradığımı mı? Yaptığım her iyi şeyin karşılığında galaksiye aynı ölçüde zarar ver-diğimi mi? Ya da belki en büyük Sith lordlarının bildiklerini benden öğrendiklerini mi?"

Farklı bir öğretmendi Kreia. Özellikle de Eski Cumhuriyet'in gelenekçi Jedi ustalarına naza-ran... Eğittiği Jedi'lar Konsey'in uyarılarına ku-lak asmadan Revan'ın liderliğinde savaşa doğru yol aldığı Kreia sürgün edildi. Bakış açısını genişletmek için Sith öğretmenine gömüldü,



MORTAL KOMBAT

FİLM // DİZİ // MÜZİK // ANİME



MORTAL KOMBAT

Hadi ama, sizin de aklınızda başlığı okur okumaz çılmaya başladı mı? Cızırtılı ama yıllardır karızmasından bir şey kaybetmemiş o malum ses "Excellent!" demiyor mu kulaklarınızda?

Sene 95. Mortal Kombat atarı salonların-

da bir nesli can evinden vurmaya devam ediyordu. Bugs Bunny ve Tom ve Jerry'nin çizgi filmlerinde her tür şiddetin girila gittiği, ama kimsenin canının yanmadığı (acımadı ki!) dünyalardan bir anda kırılan omurgalara, FINISH HIM!lere, şiddetin dik almasına terfi eden çocuklar olarak kişilik çatışması yaşıyorduk. Bir



yanda uçurumdan düşen ya da TNT ile havaya uçan karakterlerin hallerine kıkır kıkır gülyor, diğer yanda acı dolu bağışlar yükselen bir oyunda gerçek hayatta hayalini kuramayacağımız bir siddete başıyuyorduk. Ve ne oldu? Hiçbirimiz psikopat olup çıkmadık (kendi adına konuş -Ö).

Mortal Kombat birkaç nesli daha kanlı büyüünde hapsedecekti, ama ondan önce beyazperdede boy göstermesi gerekiyordu. Sonuçta popüler olanın sinemaya konuk olması ta o zamanlardan gelenekselleşmişti.

Diyorlar ki, ıssız bir adada yapılacak bir dövüş turnuvasında sağ kalmalı ve turnuvayı tamamlanalsın. Eğer turnuvayı tamamlarsan dünyanın da kaderine karar vermiş olacaksın. Bu dövüşte her şey mubah. Bu dövüşte merhametin m'si mevcut değil. İşte şimdi pek de büyüülü gelmeyen bu temanın çerçevesinde efsanevi isimler akmaya başlıyor. Raiden'in bilgi kimsiğinden o elektrikli kişiliğine dönüşümü, Kitana ve Sonya'nın femme fatale'lerin dibine vurduğu dövüşleri, Liu Kang'ın herkesin beklediği karakterler arasında başı çekmesi... Ama en çok da jarkısı!

Mortal Kombat bir ikileme. İkinci film 1997'de gelmişti. İlkinci de pek çok hayranı büyük bir aşkla izledi. Bakmanın IMDB puanlarının o kadar düşük olduğunu. Sub Zero ile Scorpion'u kardeş sanıp üzerine bin tane hikâye uydurmuş bir nesle sorun siz gerçek puanlarını. -Hazal

○ Yönetmen: Paul W.S. Anderson ○ Oyuncular: Lance Reddick, Bruce Campbell, Milla Jovovich



BRUCE SPRINGSTEEN

BORN IN THE U.S.A.

Pixel sayfalarında medya bölümünün açılmasına en çok sevenlerden biriyim (diğeri de 80'lerden gelen adam). Editörümüz Ömer, müzik albümü yazısı istediğinde ilk aklıma gelen, asla unutamayacağım, bu yazıyı okuyan birçok müzikseverin de adını duyunca gülmeyecek 80'lerin hatta 60'ların o güzel rock and roll günlerine gitmesine neden olacak bir yapıyı, Born In The USA'ı seçtim. Bende çok özel yeri var bu albümün. Yabancı yapıyı 33'lük plakların ülkemizde zor bulunduğu dönemde, yurtdışından babama sipariş verip getirttiğim, 30 küsur yıldır özenle sakladığım, on iki adet birbirinden etkileyici şarkıyı kulaklarıma sunan, kelimelerin sözük anlamıyla bir müzik ziyafetini anlatmaya çalışacağım.

"Patron" (The Boss) lakıplı Bruce Springsteen'in bu yedinci albümündeki şarkıları kalitesinde, sözlerdeki samimiyette büyük ustanın emekkar grubu E Street Band'in de katkısı yüksek düzeyde. Öyle ki, No Surrender adlı şarkıyı listeye dâhil etmek konusunda Springsteen tereddütler yaşarken, eski dostu, grubun solo gitaristi Steve van Zandt tarafından ikna edilmiş. Arkadaşlığını, sadakatini önemini hızlı ve neşeli bir tempoyla anlatan, dinleyince vurucu bir etki yapan bir şarkıdır. Hepsini de Billboard rekorlarını üst etmiş şarkılar tek tek sayacak olanlağım yok ama çok popüler olan albümle aynı adlı parça ve Dancing In The Dark dışında, bir ayrılık öyküsünü müthiş derecede saf, yalın bir hüznle anlatan Downbound Train'ı ve memleket özlemi, zamanın değişirdiklerini gene çarpıcı bir hüzünle veren My Hometown'ı anımdan geçemeyeceğim. Büyük şehirlerde, kasabalarda yaşayan sıradan insanların ilişkileri, dostlukları, aşkları, kaybettikleri, unutamadıkları özlerine birbirinden keyifli şarkılarla dolu, nostaljiyever kulluklarda rock ruhunu yatacak, unutulmaz bir albümdür Born In The USA. Edinip dinlemenizi öneririm. "Patron'un" hafif kısıp sesinde harika öyküler duyacaksınız... -Noyan



OZ

Mükemmel olmalarının yanı sıra şiddet ve cinsellik gibi konularda çekingen olmamalarıyla da ünlü HBO dizileri vardır ya Game of Thrones, Sopranos, The Wire, Deadwood gibi. İşte bu akımı başlatan efsane dizi Oz'dur.

Başkarakter diye bir şeyin olmadığı dizilerden Oz. Maksimum güvenli bir hapishanedeyiz ve bu hapishanede İtalyanlar, siyahiler, Müslümanlar, Aryanlar gibi çeşitli gruplar ve bu grupların öne çıkan figürleri var. Bir tarafta da bu gruplara dâhil

olmayıp hayatta kalmaya çalışanlar ve de hapishane yöneticileri / gardiyanları var elbette.

Karakterlerini son derece ustaca izleyicinin içine işleyen (ve zamanı gelince bu karakterleri ustaca harcamasını da bilen) bir seri Oz, Hatta o kadar dizi izledim, hiçbir dizinin karakterleri bu kadar aklıma kazınmadı bile diyebilirim. Bu arada "karakterleri seviyorsunuz" şeklinde bir şey bilerek söylemedim, neredeyse hepsi de pisliğin önde gidenleri neticede (Kareem Said abimiz hariç).

Bir de değişik ve etkileyici bir anlatım taktiği var dizinin. Augustus Hill isminde, tekerlekli sandalyedeki, herhangi bir gruba dâhil olmayan bir karakter var ve Augustus her bölümün sonunda, ortasında vs. dördüncü duvan delerek olan olaylara değinir, felsefi açılımlar getirir. Augustus'un bu seyrleriyle olan diyalogları da Oz'u efsane yapan etmenlerden şüphesiz.

Oz, Cine 5'te gösterildiğinden dolayı dünyada olduğu kadar bizim buralarda da bir şekilde fenomen olmayı başarmıştı. Üstelik sansürlü falan da değildi enteresan şekilde, şimdiki bizim televizyonlarda Oz gibi bir şeyin sansürsüz yayınlanmasını hayal bile edemiyordum. O dönem kaçırmışsanız iki ben de kaçırılmışım, sonradan izledim ve genel olarak HBO'nun bu dizi geleneğini seviyorsunuz. Oz kesinlikle göz atmanız gereken bir yapım. En azından ilk sezonunu izlemeye bir başlamanı derim. Mideniz kaldırırsa bırakın... -Ömer



GANBARE GENKI

Ganbare Genki'yi benim gibi çocukluk yıllarımdan bilenlerdenseniz ne yazık ki gerçekten yaşıyorsunuz demek (gene benim gibi yani). Yanlış hatırlıyorsam ya Kanal 6, ya HBO'de yayınlanırdı ve abimle hiç kaçırmazdık. Fakat bir boks animesi olmasına rağmen çocukluğumuzda yumruk atan tarafı inanılmaz ağır ve vurucu dramıydı.

Genki bir baba-oğul hikâyesi. Babası bir türlü hak ettiği yere gelemedi ve beş parassız bir boksör olan küçük Genki, annesini kaybet-

tiğinden beri onun boks hayalini sürdürmekte ve ona imrenmektedir. Lakin babası genç şampiyona yaptığı efsane maçın ardından trajik şekilde hayatını yitirince Genki bir gün şampiyonu ringde yenmek için yemin eder. Üstelik kendisini evlat edinen ve bokstan tüm kalpleriyle nefret eden büyükbabası ve büyükannesinin karşı çıkmalarına rağmen...

Yakın zamanda tekrar izleyince, özellikle de babasının şampiyonluk maçında ve lunaparkta sahanelerinde bildiğiniz gözyaşlarına boğulmuş, inanın abartmıyorum. Ganbare Genki'yi özel kılınan inandırı karakterizasyonu ydu. Tsubasa gibi hep kazanan bir karakter değildi Genki. Kaybeder, başarmaz, dayak yer, fakat bütün bunların ardından mağdur olup bir köşeye çekilmektense her seferinde mağnır şekilde tekrar ayağa kalırdı.

Ganbare Genki ülkemizde benim jenerasyon için bir efsanedir. Açılış müziğiyle, Bayan Ashikawa'sıyla, lunapark sahnesiyle, reflekslerini geliştirmek için trenleri izleyen Genki'syle... Orjinal mangası da bir ödül canavardır, fakat anime öyküyü tamamlamadan yarım kalıyor. O yüzden çocukken dublajı izleme şansına erişemediyse şimdiki 9. bölümden ötesini altaylız görebeyeceksiniz.

Rüzgâr gibi ol Genki! (Kaze ni nare Genki!)
-Emre

ISSN: 1307-0933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Uluselik, serpil@oyungezer.com.tr

Gökkuş Evleri, Küre Sokak 8133A
Anadoluköy / İSTANBUL

İnteraktif Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğberk Ökçü, tuğberk@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Sarp Küçük, sarp@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kırazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedel, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Serpil, ali@oyungezer.com.tr
Anes Aybar, anes@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, emre@oyungezer.com.tr
Emre Kırazoğlu, emre@oyungezer.com.tr
Eren Eryavuz, eren@oyungezer.com.tr
Eren Ökçe, eren@oyungezer.com.tr
Erin Bölgü, erin@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Kırazoğlu, furkan@oyungezer.com.tr
Gökür Hürbeyler, gokur@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guzen@oyungezer.com.tr
Hakan Ügüç, hakan@oyungezer.com.tr
Hasan Çamur, hasan@oyungezer.com.tr
İhsan Can Kuvak, ihsan@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, mihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akdağ, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Tarkan Kaplan, tarkan@oyungezer.com.tr
Volkan Toran, volkan@oyungezer.com.tr

Karikola Bulunanlar
Burak C. Yıldız

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özür Özdoğan, ozur@setimedia.com

Reklam Bütçesi
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Emre Akkaya, emre@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoglu, www.murkham.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YATIRILIM Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Gökkuş Evleri Küre Sokak 8133A
Anadoluköy / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Yeri:
Türkçüaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akınlar Mah. Hasan Bursalı Cad. No. 4 SANCATEPE / İST
VD. BOĞAZICI KÜRÜMLERİ Y. NO 871 045 8722

Baskı Tarihi: 30 Mart 2016
Dağıtım: TÜRKÜVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yayın, süreli, aylık

Oyungezer, SETİ Yapım ve Yayıncılık tarafından yayınlanmaktadır
ve basın-yayın kanunlarına uymaktadır. Bu dergideki yazılar
ve görsel materyaller SETİ Yapım ve Yayıncılık'ın yazılı izni
alınmadan kaynak gösterile bile kullanılamaz.



Küçük bir rica...

Oyungezer'lerinizi bilirtmiyorsanız
çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okumaz
için verileceğiniz kütüphane, tekrar
doğaya kazandırılmak üzere bir geri
dönüşüm kutusuna bırakın.





KÜLLENMEYEN
ATEŞİN HİKÂYESİ...

DARK SOULS III

BİR AY SONRA, YİNE BU SAYFALAR ARASINDA

DARK SOULS III

K A R A N L I Ğ I S A H İ P L E N İ N

1 2 N İ S A N 2 0 1 6

DARKSOULS3.COM



16
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE PC

Dark Souls™ III & BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©2011-2016 FromSoftware, Inc. "PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.

FROM SOFTWARE

